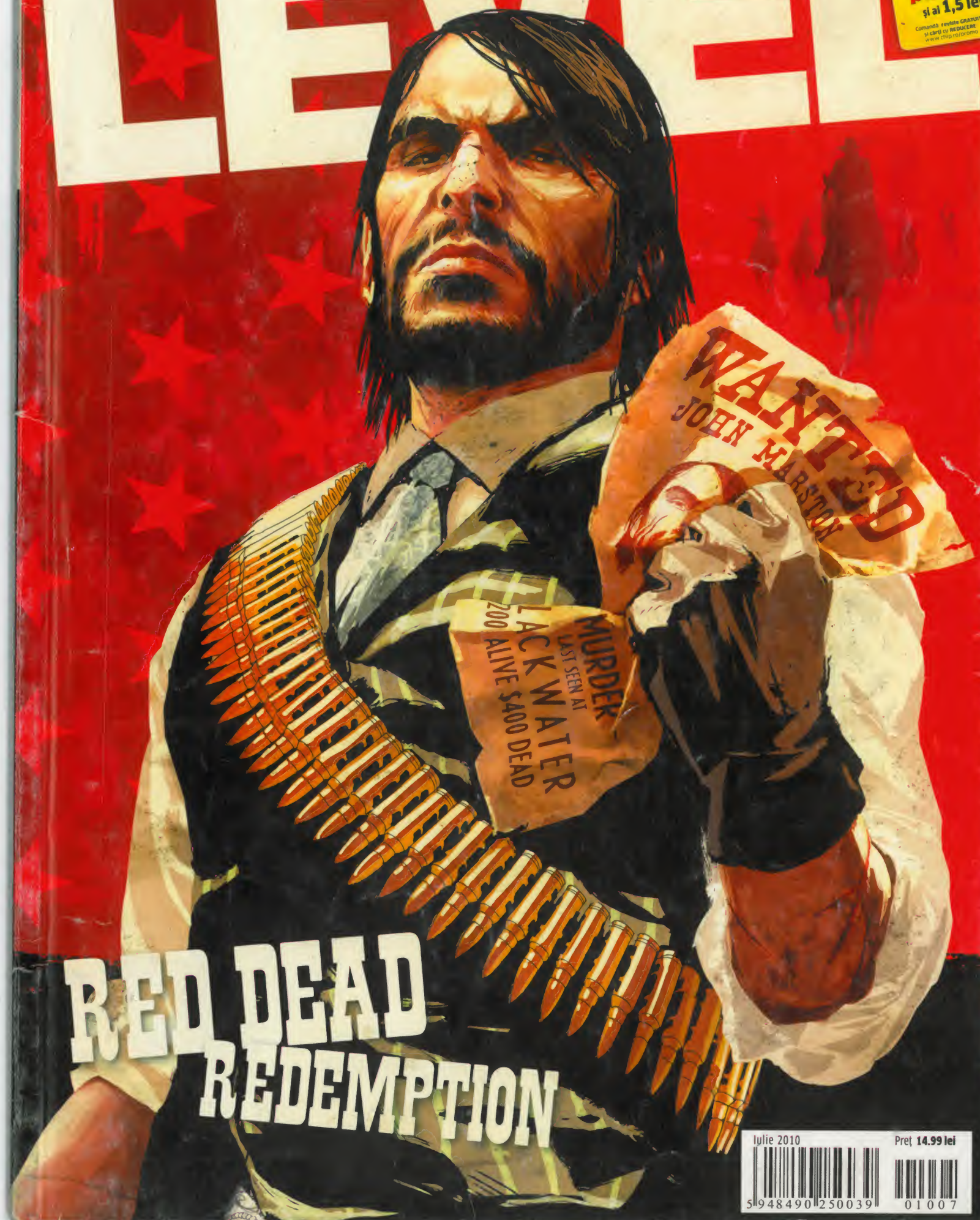


JOC FULL

DRAKENSANG: THE DARK EYE

LEVEL

Găndește altfel:
CITEȘTE!
Adună puncte
150
puncte
și ai 1,5 lei



RED DEAD REDEMPTION

Iulie 2010

Preț 14.99 lei



5948490250039

01007

Gândește altfel: CITEȘTE!

www.chip.ro/promo

Cumpără **CĂRȚI** sau **REVISTE**
și primești **PUNCTE*** = **LEI**

* Punctele nu se acordă produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

→ **Punctele revistelor** se primesc pe baza introducerii online (www.chip.ro/promo) a codului unic inscripționat pe CD/DVD-ul revistei cumpărate.

→ **Punctele cărților** se primesc automat în contul tău online, în momentul confirmării plății pentru cartea cumpărată.

* Pentru a primi puncte pe baza cărților cumpărate este nevoie să fii înregistrat online pe www.chip.ro în momentul finalizării comenzii.

Adună **PUNCTE** și ai două **VARIANTE** de a le folosi

1

Poți comanda **INTEGRAL PE PUNCTE** revistele sau jocurile preferate



Un joc la alegere cu 1000 puncte

2

Folosești punctele ca și **REDUCERE*** la cumpărarea produselor din Librăria CHIP (reviste, cărți, jocurile: Trackmania, Flatout, Shaun White Snowboarding); această reducere se acordă în limita unui anumit procent, în funcție de produsul cumpărat.

* Reducerea nu se aplică produselor aflate la promoție sau cu preț redus.

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
49.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-4.9 lei (-490 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
45 lei
ÎN PLUS primești
450 puncte

Preț întreg
(înainte de cumpărare)
34.9 lei
La care ai **REDUCERE**
-3.4 lei (-340 puncte)

Preț redus
(în momentul finalizării comenzii)
31.5 lei

Librăria
CHIP
ONLINE.ro



LEVEL
3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (kimo) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Aeroshow	49
Artmania	61
Asus	7
Best Distribution	24, 25
D-Link	21
Orange	100
Radio 21	87
Ubisoft	13

GADGET SHOW

Salonul E3 a reprezentat șansa ideală a celor mai mari jucători de pe terenul consolelor să-și prezinte inovațiile, iar dacă pe mulți acestea i-au entuziasmat, pe mine nu prea. De exemplu, Microsoft a prezentat noua consolă Xbox 360, mai mică, mai sigură, mai rece și mai elegantă. Ce-i drept, îmi place și zău că mi-aș schimba vechitura din sufragerie pe o astfel de jucărie. În State se poate, achitând o diferență destul de mică. Noua consolă este compatibilă cu tehnologia Kinect (s-a renunțat la denumirea Natal), o cameră care detectează și urmărește mișcările corpului, astfel încât atunci când jucătorul își vântură mâinile sau dă din picioare, jocurile care o suportă să le citească și să le transforme în acțiuni in-game. Putem chiar să navigăm prin meniuri, îndreptând mâna în direcția obiectului de pe ecran care ne interesează. Nu sunt necesare alte accesorii. Seamănă cu sistemul de control al consolei Wii, doar că nu mai este nevoie de nunchuck-uri sau alte bastonașe. Pe undeva, cred că se încearcă detronarea consolei Wii din acest punct de vedere, iar faptul că Sony a făcut o mișcare asemănătoare, parcă îmi confirmă bănuielele. Dacă Nintendo a reușit să vândă un număr impresionant de console doar pentru că oferă o schemă de control trăznită, Microsoft și Sony de ce n-ar putea? Unde mai pui că Nintendo se bazează în continuare pe jo-

curi casual cu grafică minimalistă în cazul Wii, în timp ce PlayStation 3 și Xbox 360, a cărei componentă online este excelentă, livrează conținut grafic full HD. Logic, și-ar crea un avantaj. Dar Sony nu aduce nimic cu adevărat inovator, ci se mulțumește să îmbunătățească rețeta Wii, oferind ustensile asemănătoare și o schemă de control mult mai bună. Adunate la un loc, însă, costă foarte mult. Undeva la 400 de dolari pentru experiența completă, în timp ce Kinect ne cere doar 150. Dar merită? Oare câți dintre noi ard de nerăbdare să joace un Call of Duty țopăind prin cameră și agitând mâinile în aer, simulând trasul cu pușca, sau închipuindu-și că țin un volan în mâini, când de fapt este doar aer? După părerea mea, jocurile video înseamnă relaxare. Vreau să le joc dintr-un fotoliu sau din vârful patului după o zi epuizantă de dat la sapă. Dacă vreau mișcare, n-am decât să mă plimb cu bicicleta prin parcuri, să bat mingea pe terenul de baschet, să înot într-un bazin cu apă sau să urc un munte. Nicidecum n-o să-mi petrec jumătate de zi în sufragerie, agitându-mă ca un Hopa-Mitică pe prafuri, riscând chiar să sparg vreo lustră. Ieșiți fraților din case! Și totuși, chiar dacă așa văd situația acum, sunt șanse mari să fiu contrazis de testul realității. Deocamdată sunt sceptic, dar așa cum m-am obișnuit cu Wii... Ptiu!

KIMO



Prin campania promoțională "Gândește altfel: CITEȘTE!" vă îndemnăm să cumpărați atât revistele din portofoliul nostru cât și cărțile ale celor mai importante edituri, prezente în oferta Librăriei CHIP online. Prin cumpărarea revistelor sau cărților primiți automat un număr de puncte, pe care îl puteți folosi pentru a comanda pe puncte alte reviste și jocuri sau ca reducere la comandarea cărților/revistelor/jocurilor din oferta Librăriei. Astfel, punctele acumulate în contul dumneavoastră se transformă în bani, pe care îi puteți utiliza, într-o anumită limită, doar la cumpărarea de cărți sau reviste. Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultați online (www.chip.ro/promo) Regulamentul campaniei "Gândește altfel: CITEȘTE!" sau să contactați Departamentul de Marketing, prin e-mail marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158.

KiMO

1. Red Dead Redemption
2. Split/Second: Velocity
3. Alan Wake



Koniec

1. Red Dead Redemption
2. Sam & Max 302
3. ModNation Racers



cioLAN

1. Red Dead Redemption
2. Sam & Max 302
3. Alpha Protocol



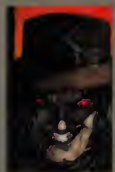
Marius Ghinea

1. Darkness Within 2
2. Alpha Protocol
3. Red Dead Redemption



Caleb

1. Red Dead Redemption
2. Alan Wake
3. Alpha Protocol



BogdanS

1. LG Infinia 50PK950
2. Asus N73J
3. Logitech Webcam C905



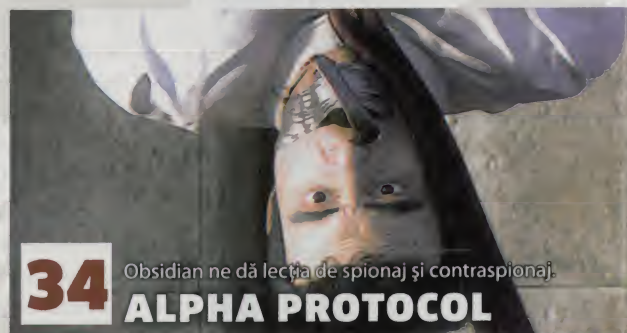
26 RED DEAD REDEMPTION

Vestul salbatic, așa cum nu l-am mai văzut și jucat niciodată.



62 DARKNESS WITHIN 2

O fantezie lovecraftiană demnă de luat în seamă.



34 ALPHA PROTOCOL

Obsidian ne dă lecția de spionaj și contraspionaj.



50 LOST PLANET 2

Cooperarea face noi victime. Inclusiv colaterale.



46 SPLIT/SECOND: VELOCITY

Chemarea asfaltului.



38 ALAN WAKE

Povestea omului care fugea de întuneric.



Cineva spunea că Drakensang e ca o sesiune de pen&paper, patronată de un DM cu un talent îndoielnic de povestitor, dar un fin cunoscător al regulilor. Eu nu pot decât să-i dau dreptate. În Drakensang cifrele sunt mai importante decât vorbele, iar cantitatea quest-urilor este mai mult decât mulțumitoare. Adăugați la aceasta și posibilitatea de a afla unele secrete și a rezolva anumite conflicte prin dialog și veți obține o oarecare iluzie de libertate. Depinde de voi dacă vă lăsați „mințiți”. Câteodată e mai bine așa. Povestea? Se urnește greu, dar spre final reușește să te captiveze indeajuns de mult încât să nu fii complet indiferent la soarta Aventuriei. Și, ajutată de quest-urile secundare, reușește să te țină ocupat câteva zeci de ore. Apar și ceva dragoni la un moment dat, ceea ce nu poate fi decât un lucru bun. Întotdeauna am fost de părere că un dragon sau doi (yup, și dragonii sunt un clișeu fantasy... but... but... they're DRAGONS!) pot învi-o povestioară fantasy mai puțin vioaie.

Sistemul de level-up, căci el e piatra unghiulară a fiecărui RPG serios, e ciudățel. În sensul bun. Sunteți copii mari, știți de unde vine experiența, deci presupun că a trecut timpul pentru ACEA discuție. Pe scurt, n-o aduce barza, o aduce barda. Și quest-urile. Și unele teste de talent reușite. Punctele de experiență pot fi investite ori-când în atribute și talente (există totuși o limită, impusă de nivel, formula o veți găsi în manual). Abilitățile speciale pot fi învățate de la diverși traineri contra unui număr fix de Learning Points (dacă veți citi manualul, veți afla că aceste Learning Points sunt de fapt puncte de experien-

ță, deci păstrați ceva experiență și pentru respectivele abilități).

Per total, sistemul e foarte logic, pare destul de flexibil și îți oferă libertate

atunci când

vine vorba de „designul” personajului. Frumos.

Chițibușari cum îi știm, germanii au introdus câteva concepte interesante care ne complică puțin viața într-un mod plăcut. Rănile, de exemplu. Dacă damage-ul primit de la un inamic depășește valoarea atributului CN (constitution), ne trezim cu o frumusețe de rană. Pe lângă iconița enervantă care apare lângă portretul personajului, rănile au prostul obicei de a influența negativ câteva atribute (citiți manualul dacă vreți să aflați care). Mai mult, dacă un personaj este rănit de cinci ori în luptă și nu este bandajat (sau vindecat cu o vrajă specifică) la timp, nefericitul mușcă din țărână instant chiar dacă bara de sănătate afișează un optimist 50%. Rănile nu sunt singurii ghimpi înfipti discret de producători în costițele firave ale personajelor. Nu mică mi-a fost mirarea când, după o luptă crâncenă cu o haită de amibe gigantice, lucrurile s-au împuțit instant. La propriu. Nu m-a binecuvântat stăpânirea cu un SmellBlaster, dar, mulțumită unor iconițe sugestive, și ele afișate în stânga portretelor personajelor din party, am dedus că aventurierei mei vajnici răspândesc o duhoare neplăcută care-i împiedică pe sărmanii cetățeni să-mi venereze cum ar trebui gașca de făcători de bine. În limbajul matematicii -X la Charisma. Fiindcă mi-a fost lene să



JOC FULL



citesc manualul, am plimbat miresmele prin tot orașul, până a dat Dumnezeu și am descoperit un săpun într-un butoi. Aha! Și uite așa, salvatorii universului au ajuns să care după ei și 100 de calupuri de săpun, pe lângă bandajele sterile, ceaiul diuretic contra otră-

vurilor și cele 12 capcane pentru urși. Așteptați-vă și la alte surprize de acest gen.

cioLAN

P.S. Manualul este pe DVD, în secțiunea „EXTRA”.



08 ȘTIRI

PREVIEW

- 14 BULLETSTORM
- 18 KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
- 22 GEARS OF WAR

REVIEW

- 26 RED DEAD REDEMPTION
- 34 ALPHA PROTOCOL
- 38 ALAN WAKE
- 42 EVE ONLINE: TYRANNIS
- 46 SPLIT/SECOND: VELOCITY
- 50 LOST PLANET 2
- 54 SAM & MAX 302: THE TOMB OF SAMMUN-MAK
- 57 LEGIO
- 58 BLUR
- 62 DARKNESS WITHIN 2: THE DARK LINEAGE
- 66 MODNATION RACERS
- 68 BEAT HAZARD

INDIE

- 70 COGS
- 71 THE SPIRIT ENGINE 2

RETRO

- 72 KING OF DRAGON PASS

FREEPLAY

- 74 HALFQUAKE SUNRISE
- 75 I HATE MOUNTAINS
- 75 OUTPOST 16
- 76 ARHAIC.RO
- 77 MINI GAMES

SPECIAL

- 78 GOANA DUPĂ TROFEE

BISTRO DE L'ARTE

- 80 RUSTED

HARDWARE

- 84 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV - ÎN RITMUL ACȚIUNII
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA - 2010: A DOUA ODISEE
- 94 FILM - PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Demo

Darknes Whitin 2 / Hegemony:
Philip of Macedon / Revenge of
the Titans / Split/Second

MODs

Halfquake Sunrise (Half-Life) / I
Hate Mountains (Left 4 Dead) /
Outpost 16 (Half-Life 2: Episode 2)

Media Filme

Assassin's Creed: Brotherhood /
Call of Duty: Black Ops / Dead
Space 2 / Deus Ex: Human
Revolution / Kane & Lynch 2: Dog
Days / Lara Croft and The Guardian
of Light / Medal of Honor /
Metroid: Other M / Metal Gear
Solid: Rising / Need for Speed: Hot
Pursuit / Portal 2 / Rayman Origins
/ Star Wars: The Old Republic /
Tron Evolution / Warhammer
40,000: Dark Millenium Online

Imagini

Assassin's Creed: Brotherhood /
Crysis 2 / Fable 3 / F.E.A.R. / FIFA 11
/ Gears of War 3 / God of War:
Ghost of Sparta / Ghost Recon:
Future Soldier / H.A.W.X. 2 /
Killzone 3 / PES 2010

Wallpaper

Call of Duty: Black Ops /
Modnation Racers / Red Dead
Redemption / Red Steel 2 / Super
Street Fighter 4

Drive

ATI Catalyst 10.4 / NVIDIA
ForceWare 197.45

Patch

Grand Theft Auto IV v1.0.7.0 /
Grand Theft Auto IV: Episodes
from Liberty City v1.1.2.0

Antivirus

AVG Free Edition 9.0 Build
819a2842 / Trojan Killer 2.0.6.8

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools
1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack
/ RivaTuner 2.24C / Totally Free
Burner 5.0 / VLC Media Player 1.0.1
Goldeneye

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

GunGirl 2 (joc complet) / Hydorah
(joc complet) / Drakensang DVD
Cover / Drakensang Manual / Mark
Morgan „VAULT ARCHIVES” –
Fallout 1 & 2 Soundtrack / LEVEL
DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

DARKNESS WITHIN 2

Inspirat de Lovecraft, jocul vine cu o mecanică de joc de tip point
and-click îmbunătățită, ce profită la maximum de mediul explora-
bil complet 3D, și o poveste de coșmar.



DEMO

I HATE MOUNTAINS

Nu, nu urăm munții. Nici măcar noaptea. Dar ne sperie lighioanele
care poftesc la intestinale noastre, pentru că I Hate Mountains adu-
ce o nouă campanie pentru Left 4 Dead.



MOD

SPLIT/SECOND

Fii primul care trece linia de sosire pe străzile pline de capcane ale
unui uriaș platou de filmare, un oraș construit pentru a da viață
unui show televizat inedit.



DEMO

OUTPOST 16

Un mod single player pentru Half-Life 2: Episode 2 care surprinde,
uimește și satisface pofta de acțiune și puzzle-uri ale amatorilor de
pac-pac cu un scop.



MOD

HALFQUAKE SUNRISE

Un coșmar alb-negru dedicat posesorilor jocului Half-Life. Modul
include câteva puzzle-uri extrem de dificile, experiența de joc fiind
complet diferită de cea a jocului care îl găzduiește.



MOD

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Un excelent trailer cinematic al unuia dintre cele mai așteptate jo-
curi ale anului viitor.



FILM

EXTRA



MARK MORGAN „VAULT ARCHIVES”

Compozitorul componentei muzicale din jocurile
Fallout 1 și Fallout 2, Mark Morgan, ne oferă gratuit
soundtrack-ul celor două RPG-uri clasice, în format
MP3. Luați de ascultați!

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

ASUS ROG CROSSHAIR IV FORMULA Lured by Powerful Beauty



OVERCLOCKING PERMISIV

Seria ASUS Republic of Gamers (ROG) oferă performanțe și
facilități de overclocking recunoscute de întreaga comunitate
a pasionaților IT. Avem plăcerea să vă anunțăm că ROG, clubul
nostru elitist are de curând un nou membru: Crosshair IV Formula,
moment ce marchează lansarea chipset-ului AMD 890FX.

Stabiliți-vă clar obiectivele și pregătiți-vă pentru viteze
amețitoare cu ajutorul overclocking-ului, gândit atât pentru
veterani cât și pentru începători.

Aveți o multitudine de opțiuni și caracteristici unice, specifice
doar gamei ROG, ce fac overclocking-ul nu doar posibil dar și
extrem de amuzant: ROG Connect deschide calea către tuning
de la distanță prin portul USB, Core Unlocker activează nucleele
latente ale procesorului, activând până la 6 nuclee, și totul doar cu
apăsarea unui buton.

Turbo Key II – butonul ce activează instant autotuning-ul
sistemului face ca oricine să devină un cunosător al
overclocking-ului, cu beneficii sigure, stabile și rapide. Și pentru
a veni în întâmpinarea pasionaților de jocuri, aplicația GameFirst
optimizează lățimea de bandă a conexiunii la Internet, pentru a
îmbunătăți viteza de conectare și latențe cât mai mici posibile,
pentru a elimina lag-ul – e timpul să câștigi!

Fiecare caracteristică funcționează doar prin apăsarea unui
buton – curat, fără bătăi de cap, fără complicații!

Fă upgrade la AMD FX890 cu noul Crosshair IV Formula –
secretul succesului în overclocking!



MAFIA 2 - EDIȚIA DE COLECȚIE



2K Games va lansa o ediție de colecție a action-ului Mafia 2. Pachetul va conține: o carcasă metalică, DLC-ul Made Man, un art book de 100 de pagini, soundtrack-ul jocului și harta orașului Empire Bay. În plus, producătorii au anunțat că vor oferi conținut extra celor care vor pre-comanda jocul online. Astfel, dacă veți cumpăra jocul prin GameStop, veți primi unul dintre DLC-urile Vegas și War Hero. Dacă preferați Amazon, atunci veți primi Renegade Pack, iar dacă sunteți fani Best Buy, atunci veți primi Greaser Pack. Fiecare dintre aceste DLC-uri va oferi două mașini și două costume noi pentru Vito.

RED DEAD REDEMPTION OCOLEȘTE PC-UL



Nu poți să nu iubești Industria. Ca Altair și gașca lui de hașișini, și ea se ghidează după principiul „nothing is true, everything is permitted”. Tocmai când te împaci cu gândul că nu vei apuca ziua în care un joc (Red Dead Redemption, în cazul nostru) se va cuibări pe platforma ta preferată (PC-ul), un oficial vorbește îți reaprinde speranța cu declarații de genul „Momentan nu există planuri pentru o versiune de PC a lui Red Dead Redemption, dar dacă acest lucru se va schimba, vă vom anunța”. Te prefaci nervos, îi informezi că nici tu nu plănuiești să-ți cumperi versiunea pentru console, dar în sufletul tău știi că peste șase luni (hai un an) vei „investi” micile tale economii într-un upgrade sănătos pentru a putea butona decent o portare prost optimizată care le va oferi producătorilor un motiv să dea încă o dată vina pe piraterie pentru vânzările slabe de pe PC. Așadar, dragi cititori, Rockstar ne asigură că NU va exista o versiune pentru PC a lui Red Dead Redemption! *wink* *wink*



KILLZONE 3

După o perioadă îndelungată în care s-a speculat despre lansarea unui nou joc Killzone, Sony a hotărât să facă anunțul oficial. Așadar, Killzone 3 este în producție și va fi lansat... când va fi gata. Deocamdată nu a fost specificată o dată exactă de lansare, dar probabil va fi comunicată într-un viitor apropiat.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Criterion Games, unul dintre studiourile de creație ale Electronic Arts, a anunțat la E3 că lucrează la ultimele detalii pentru următorul joc al renumitei francize Need for Speed, și anume Hot Pursuit, inspirat din versiunea clasică cu același nume. Cu lansarea programată pentru luna noiembrie a acestui an, Need for Speed Hot Pursuit readuce jocul la rădăcinile sale, cu urmăriți intense între polițiști și vitezomani. O altă îmbunătățire este generată de introducerea unei platforme online nou-nouțe numite Need for Speed Autolog, unde jucătorii pot să-și compare performanțele și pot primi astfel recomandări de gameplay de la alți jucători.

Jucătorii de Need for Speed Hot Pursuit vor experimenta emoțiile întrecerilor și ale evadărilor pe patru roți, fie din poziția de polițist, fie din cea de urmărit – în modul solo sau conectat. Raziile la viteză maximă și demarările în trombă sunt toate conectate prin Need for Speed Autolog. Rețeaua nu numai că aduce laolaltă prietenii pentru curse și urmăriți la limită, dar oferă și posibilitatea comparării timpilor și rezultatelor jucătorilor, permițând astfel desfășurarea unei competiții cu o puternică implicare socială. Craig Sullivan, creative director: „În studiourile Criterion se joacă Need for Speed încă de când a fost prima dată introdus pe 3DO. Suntem încantați și onorați de posibilitatea de a reinventa franciza pentru publicul de astăzi care preferă modul online. Scopul nostru a fost crearea unei întreceri între prieteni, care să joace roluri de polițiști sau vitezomani, o cursă distractivă, foarte rapidă și intensă, plină de adrenalină”. Need for Speed Hot Pursuit va fi disponibil din 16 noiembrie în America de Nord și începând cu 18 și 19 noiembrie în Europa pentru PC, PS3 și Xbox 360. Need for Speed Hot Pursuit va fi de asemenea disponibil și pentru Wii.



HOLLYWOOD EFFECT

Compania Legendary Pictures (300, Watchmen, The Dark Knight, 10.000 BC, Clash of the Titans) a achiziționat drepturile pentru ecranizarea RPG-ului Mass Effect. Mark Protosevich (I Am Legend) se va ocupa de scenariu, iar producătorii vor fi: Jon Jashni, Thomas Tull (The Dark Knight), Avi și Ari Arad și co-fondatorii BioWare, Ray Muzyka și Greg Zeschuk. Mazel Tov!

MAX PAYNE 3 AMÂNAT

Take Two Interactive a anunțat că Max Payne 3 a fost amânat din nou. Jocul ar fi trebuit să-și facă apariția în intervalul 1 august - 31 octombrie 2010, dar producătorii au hotărât să-l amâne pentru anul fiscal 2011, adică perioada cuprinsă între 1 noiembrie 2010 - 31 octombrie 2011.



DUNGEON SIEGE III

DUNGEON SIEGE 3

Square Enix a dezvăluit că Obsidian Entertainment ne pregătește al treilea joc al seriei Dungeon Siege. Și pentru ca totul să meargă uns, întreg procesul de dezvoltare a jocului este atent supravegheat de oamenii care ne-au adus primele două jocuri, Chris Taylor și echipa Gas Powered Games. Producătorii au promis că Dungeon Siege 3 va păstra cele mai bune caracteristici ale jocurilor anterioare și va avea un mod co-op la care pot participa până la patru jucători.



TRINE REVINE

Un post (semnat Joel Kinnunen, producător și manager de proiect la Frozenbyte) de pe forumurile oficiale Frozenbyte ne confirmă că se lucrează de zor la un sequel pentru Trine. Trine 2 va fi distribuit de compania Atlas și va fi lansat, se pare, în 2011 pentru PC și restul platformelor majore.



Detalii pe:
www.chip.ro/sms

ABONEAZĂ-TE acum SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista PC-Practic

Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

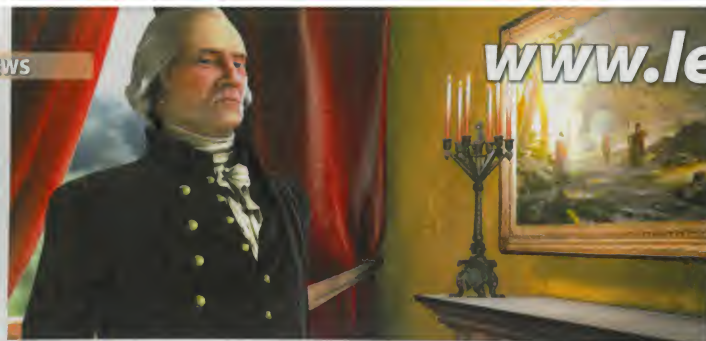


la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista PC-Practic

Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



TOAMNA SE NUMĂRĂ CIVILIZAȚIILE

Toamna, când cade răcoarea, se coace porumbă, iar căzanelul de țuică fredonează un cântecel vesel în timp ce eliberează cu zgârcenie minunata licoare transparentă (ușor verzulie dacă n-ai curățat temeinic țevile de cupru), e anotimpul propice pentru realizarea planurilor mărețe de dominație globală. Cum gamerul nu este un mic McGyver să poată cuceri Universul de unul singur, cu o bucată de țichi și o cutie goală de chibrituri, în data de 24 septembrie (27 septembrie pentru europeni) 2K Games ne va sări în ajutor și va lansa Sid Meier's Civilization V. Din nefericire, climatul economic ostil ne-a împiedicat să zburăm cu mic, cu mare la E3, unde am fi aflat mai multe despre preacinstita civilizație cu numărul cinci, deci va trebui să așteptăm review-ul lui Marius Ghinea. Care va sosi probabil în octombrie, când porumbă a devenit și ea alcool, iar țuica s-a mutat în sticle...

MEN OF WAR: VIETNAM



Deloc surprinzător, 1C Publishing a anunțat un nou titlu din seria Men of War. De data aceasta, vom primi o binemeritată pauză de la WW2 și o ofertă apetisantă care conține junglă, napalm, Agent Oranj, elicoptere Huey și rock-n-roll. Într-un cuvânt, Vietnam! Programat să apară la finalul lui 2010, Men of War: Vietnam va conține o campanie single de 10 misiuni (așteptați-vă la scurte incursiuni în Laos și Cambodgia, încăierări de-a lungul căii Ho Chi Min etc.) care va urmări „aventurile” unei trupe de elită în junglele vietnameze.



NEW VEGAS NE ABUREȘTE

Cunoscând povestea de dragoste dintre Fallout 3 și Windows Live (pe care am ajuns să-l urăsc cu toată ființa mea), am fost puțin îngrijorat pentru viitorul lui New Vegas. Dacă simțiți la fel, am două vești pentru voi. După tipic: una bună, alta... depinde cum priviți Steam-ul. Voi începe, tot după tipic, cu Vestea cea Bună. Fallout: New Vegas s-a lepădat de Sata... pardon, Windows Live. *pauză de veselie* Vestea mai puțin bună (pentru unii, eu mă aflu în relații de prietenie cu Măria Sa Steam) este că New Vegas va include suita Steamworks (achievements, liste de prieteni, update-uri automate etc.) indiferent de metoda de achiziție (retail sau digital). Ceea ce înseamnă că și copiii cumpărați din magazin vor trebui activate pe Steam. Pentru a indulci puțin oferta, oficialii Bethesda ne asigură că New Vegas nu va include altă formă de DRM decât activarea online pe Steam și că nu va exista o limită de instalări (spre deosebire de multe alte titluri distribuite prin Steam), deci îl puteți instala fără probleme pe toate cele 142 de PC-uri ale voastre.

CRYSIS 2 VINE MAI DEVREME

Programată inițial pentru iarna aceasta, lansarea Crysis 2 a fost mutată mai devreme, adică în toamnă. În plus, producătorii de la Crytek ne-au informat că lansarea jocului va fi precedată și de un beta test de multiplayer. Numai că, pentru a participa la beta test, va trebui să vă înregistrați pe www.mycrysis.com și, dacă veți avea noroc, veți primi un e-mail cu un key și cu o dată la care va începe beta testul.



20 DE MILIOANE PENTRU MODERN WARFARE 2

Activision a anunțat înainte de începerea E3 că Modern Warfare 2 a depășit pragul de 20 de milioane de copii vândute pe glob. Totuși, această cifră nu include și ceea ce s-a vândut la SH. De aceea, producătorii intenționează să țină sub observație piața de second-hand și caută o metodă care să-i ajute să-și tragă o bună parte din profit. Chiar Bobby Kotick, CEO-ul Activision, a declarat că vânzările la second-hand ar putea încălca buzunarele companiei cu aproape 500 de milioane de dolari.

AH, CE FRUMOS, VIITORUL LUMINOS...



Pentru cei îngrijorați de exodul Infinity Ward și de soarta francizei Call of Duty (în special pentru speculanții la bursă și acționarii Activision), analiștii de la Cowen and Company au o veste bună. Internetul, previzibilitatea cumpărătorului, o serie de ritualuri magice și economice potențate de sacrificiul unei fecioare contabile le-au dezvăluit viitorul în toată splendoarea lui: Call of Duty: Black Ops se va vinde în cel puțin 10 milioane de exemplare în primul an de la lansare. Puținel cam slăbuț față de Modern Warfare 2, dar e un început bun. Iar când cumpărătorii se vor obișnui cu Treyarch, presimt că următoarele cinci sau șase titluri Call of Duty vor domina topurile...

MORTAL KOMBAT

UN NOU MORTAL KOMBAT

Warner Bros a anunțat că ne pregătește un nou Mortal Kombat. Jocul este realizat de NetherRealm Studios, companie condusă de Ed Boon, creatorul seriei MK, și va fi lansat în 2011 pentru PS3 și Xbox 360. Ed Boon: „Suntem nerăbdători să vedem noul Mortal Kombat în mâinile jucătorilor. Acest joc este un răspuns la cerințele lor: modul 2D reinventat, mecanica de luptă mult mai bună și cele mai sângeroase morți!”. Un screenshot apărut pe net de curând, în care se poate vedea lista personajelor din joc, ne sugerează că numărul total al acestora este de 26. Totuși, în screenshot-ul respectiv sunt dezvăluite numai 8 - Scorpion, Mileena, Reptile, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage, Night Wolf și Sektor - restul rămân încă învăluite în mister. Cum a sunat asta! În aceeași imagine se poate observa și un buton pe care scrie mare DLC. Care e scopul acestuia cred că vă dați seama și singuri.

RESURGENCE PACK ÎN IULIE

(Ce a mai rămas din) Infinity Ward ne anunță că DLC-ul Resurgence Pack (apărut momentan doar pentru X360) va fi lansat la începutul lunii iulie. Astfel, versiunile pentru PC și PS3 vor fi lansate în data de 6 iulie (Statele Unite), europenii fiind nevoiți să aștepte o zi în plus. Având în vedere succesul înregistrat de DLC-ul anterior (15 euro/dolari, 17 milioane de exemplare vândute) și că versiunea pentru X360 costă 15 dolari pe Xbox Live, nu avem niciun motiv să credem că Activision va reduce prețul pentru „amărății” cu PC și PS3. Reamintim uitucilor că Resurgence Pack conține trei hărți noi (Trailer Park, Carnival și Fuel) și două hărți din primul Modern Warfare (Vacant și Strike). Acestea fiind spuse, succes la cumpărături și să nu vă mirați când o simplă hartă va ajunge să coste 10 dolari.



ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista LEVEL

Preț: 9 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista LEVEL

Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

Trimite cuvântul
CARTE prin **SMS**
la numărul

7555

și primești revista CHIP + cartea
„Cum să ajungi în top pe Google”
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

Trimite cuvântul
3REVISTE prin **SMS**
la numărul

7555

și primești oricare 3 reviste din portofoliul editurii
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin **SMS**

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 9 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP CD

Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP CD

Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

NOU

Detalii pe:
www.chip.ro/sms

MAJESTY 2: POCKET KINGDOM



Paradox Interactive a anunțat că Majesty își va face debutul pe handheld-uri. Astfel, în toamna acestui an, va fi lansat, pentru Nintendo DSiWare, Majesty 2: Pocket Kingdom. În plus, Paradox Interactive a menționat că va lansa încă trei jocuri Majesty: Majesty HD, Majesty iPad și două expansion-uri pentru PC, Majesty 2: Battles of Arдания și Majesty 2: Monster Kingdom.

Pocket Kingdom este realizat de KranX Production și, cu toate că are la bază versiunea de PC a Majesty 2, va avea o campanie nouă cu 12 misiuni. În tărâmul numit Arдания, trăia un EL, care, se zice, era conducătorul unui orașel uitat

de lume. Orașelul e prădat constant de creaturile ce sălășluiesc în pădurea din apropiere, așa că EL trebuie să le stârpească. După care, trebuie să pună osul la muncă și să reconstruiască orașul și apoi să-și crească treptat influența în Arдания, până când va deveni conducătorul suprem.

SE VOR LANSA

APB	PC	Realtime Worlds Ltd
StarCraft II: Wings of Liberty	PC	Activision Blizzard
Dragon Quest IX	DS	Square Enix
Monkey Island 2 SE	PC, X360	LucasArts

FOTO-VIDEO
DIGITAL

Muzeul Național Cotroceni



Expoziție de fotografie 3D

Povestea unui palat: Cotroceni

Fotograf Mihai Moiceanu

22 iunie - 1 august 2010
(luni - vineri: 10.00 - 21.00; sâmbătă - duminică: 10.00 - 20.00)

Vernisaj: 22 iunie 2010, ora 18.00

Centrul Cultural Francez Iași

Moldova Mall, Iași
Spațiul expozițional (parter)

PLAYSTATION LA E3



3D Stereoscopic SCEE a anunțat că unele dintre cele mai importante titluri lansate vor fi disponibile clienților în format 3D stereoscopic, incluzând MotorStorm: Apocalypse, Killzone 3, The Sly Raccoon Collection și Gran Turismo 5. Alte francize care vor ajunge în casele consumatorilor în format 3D stereoscopic pe PlayStation sunt Crysis 2 de la Electronic Arts, Mortal Kombat 9 produs de Warner Brothers, Shaun White Skateboarding, Ghost Recon, Future Soldier aparținând Ubisoft, la fel ca Tron 2: Evolution (jocul), de la Disney. Toate cele 35,7 milioane de console PS3 existente la nivel mondial vor fi capabile să redea jocuri 3D, ca rezultat al recentului upgrade de firmware. Deja, la ora actuală, 4 titluri PS3 3D sunt disponibile pentru a fi descărcate de pe platforma PlayStation: PAIN, MotorStorm Pacific Rift, Super Stardust HD și WipEout HD. Suportul de redare 3D a discurilor Blu-ray va fi disponibil, de asemenea, mai târziu anul acesta.

PlayStation Move SCEE a anunțat că va lansa pe data de 15 septembrie noul motion controller pentru PS3 la un preț estimativ de 40 de euro. Noul controller de navigare PlayStation Move poate fi folosit alături de controller-ul de mișcare pentru a permite navigarea facilă a personajelor și a obiectelor în joc și va putea fi achiziționat la un preț estimativ de 30 de euro. Cu 16 titluri dedicate la data lansării și alte 40 care urmează să fie lansate în apropierea ultimei părți a anului, noul PlayStation Move va oferi cea mai precisă experiență senzorială de joc existentă până la ora actuală, atât novicilor, cât și profesioniștilor zonei de gaming.

DISCOVER YOUR POWER.
REALIZE YOUR DESTINY

16

www.pegi.info

UBISOFT

PS3

XBOX 360

PC

Wii

PSP

NINTENDO DS



© 2010 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. Bazat pe Prince of Persia™ creat de Jordan Mechner. Ubisoft și sigla Ubisoft sunt mărci comerciale ale Ubisoft Entertainment în SUA și/sau alte țări. Prince of Persia și Prince of Persia The Forgotten Sands sunt mărci comerciale ale lui Jordan Mechner în SUA și/sau alte țări și sunt folosite sub licență de Ubisoft Entertainment. "PlayStation" și "PSP" sunt mărci comerciale ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, și sigla Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de firmă Microsoft. Mărcile comerciale reprezintă proprietatea deținătorilor. Nintendo DS este marca comercială a Nintendo.

BULLETSTORM

GEN FIRST-PERSON SHOOTER PRODUCĂTOR EPIC GAMES
PEOPLE CAN FLY DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS
LANSARE IANUARIE-MARTIE 2011 ON-LINE WWW.
BULLETSTORM.COM PLATFORME PC X360 PS3

Acesta nu este preview-ul original Bulletstorm, originalul a fost aruncat la coșul de gunoi cu un gest nervos, care trăda timpul pierdut și nervii acumulați. Un coș de gunoi inexistent, pentru că, odată cu PC-ul, am uitat să mai scriu de mână, poate chiar și să mai arunc la coș. Îmi și imaginez copiii de peste câteva sute de ani puși în dificultate de o simplă minge de baschet primită de la profesorul de sport de modă veche. Dacă privești atent, îi și vezi pe câțiva mișcând mâna în aer către un controller invizibil în căutarea unui trigger sau a unui buton asigat aruncării la coș, interceptiei sau driblingului. Mingea cade surd pe podea în timp ce copiii continuă să joace psihedelic partida, privind stroboscopic mâinile celorlalți. Profesorul își face cruce în mijlocul acestui delir și, deși gestul îl poate costa slujba, îi pâlște una după ceafă celui mai apropiat

Zeci de texte și cifre zburdă pe ecran în stil JRPG și nu te lasă să uiți nicio clipă că lumea în care pășești este una imaginară



dintre copii. Acesta cade scâncind ca secerat pe parchetul nou, deși vechi de 20 de ani, în timp ce ceilalți își rotesc robotic capul și-l privesc cu ochi mari și fici, a eroare. Dar... să revenim.

Inițial, am încercat să dau formă articolului unind în antiteză două review-uri fictive. Prima recenzie se dorea una dură și desființa jocul, în timp ce partea a doua îl ridica în slăvi. Bineînțeles, provocarea ar fi fost să dau sens ambelor versiuni și să atrag astfel atenția asupra subiectivismului de care poate fi lovit orice redactor și/sau, dacă vreți, asupra puterii manipulative a presei/știrilor în general. Dualismul Bulletstorm-ului îmi permitea această abordare, dar simplitatea lui m-a făcut până la urmă să renunț. Titlul nu are destulă substanță pentru

a duce un astfel de artificiu și așa fi ajuns rapid să vă povestesc în oglindă despre aceleași lucruri.

Partea rea a preview-ului original începea cu declarația domnișoarei/doamnei Tanya Jessen, manager de proiect la Epic Games, una dintre cele două firme producătoare ale jocului: „Ce-mi place cel mai mult la Bulletstorm este faptul că este accesibil și că nu stresează jucătorul (cu o dificultate sportivă), omorându-l în continuu. Nu ești forțat să înveți strategii, tactici sau cum să lucrezi în echipă pentru a avansa. Am creat în schimb un titlu în care jucătorii sunt recompensați pentru toate acțiunile mișto (cool) pe care le vor face.”

Dacă vă puteți imagina un zombie privind un monitor pe care dansează o curvishină dezbrăcată, vă apropiați de starea mea din momentul în care am citit afirmația de mai sus.

Aproape că-mi curgea sclipit din gură. „Cum... spui tu doamnă?”

Pe zi ce trece, filmul Idiocracy (dacă nu l-ați văzut, schimbați) se transformă din comedie în film documentar, de groa-

„Decorul” este și inger și demon. Cactuși, plante carnivore, nelipsitele butoaie cu explozibili, sarmă ghimpată etc.



ză, și începe să-mi fie frică. Mă cunoașteți deja de ceva timp și știți că așa putea să scriu un rant (o urare de dulce) pe două pagini plecând doar de la propozițiile de mai sus, dar mă abțin pentru că Bulletstorm știe să fie în același timp și promițător.

Vor fi, odată ca niciodată

Dead Echo, un grup de mercenari angajați să păzească lumea. Grup din care vom face parte și noi, însă nu pentru mult timp pentru că, odată ce vom realiza că nu suntem tocmai supereroii ce ne imaginăm, ne trădăm facțiunea și alegem calea cea dreaptă. Acum, dreaptă de tot. Așa se face că (probabil) lăsam în viață pe cine nu trebuie și drept pedeapsă suntem exilați la capătul galaxiei - bumper - unde ajungem să ne câștigăm existența, mai mult beți decât treji, făcând piraterie



Arhitectura clădirilor din fundal este interesantă. Sper să fie posibil să ne apropiem de ele, poate chiar să le și explorăm



Biciul, odată upgrad-at, poate fi izbit de pământ pentru a crea efecte explozive



(mințindu-ne, probabil iar, că asta e soluția). Cum universul se învârtă însă în jurul nostru, nu trece mult și ne pomenim față în față cu fostul comandant. Într-o clipă de nebunie și în lipsă de idei, izbim propria navă de frumusețea de crucișător și ne prăbușim împreună pe o planetă care venise și ea la întâlnire.

E ceva în neregulă cu această imagine, probabil elicopterul este de jucărie...



Aici începe jocul, sau nu, pentru că și prefața, în care ne trădăm angajatorii, se zice că e jucabilă. Aici de fapt începe jocul, de tot.

În mijlocul unei planete abandonate (sau poate nu) înconjurați de haite de canibali, mutați și plante carnivore uriașe. Un paradis exotic care urlă pericol chiar și prin cromatică... dar... exagerez, e plăcut să te lași păcălit și să crezi că această gamă de culori a fost aleasă de producători din respect pentru natură și tendințele ei de a se colora strident cu cât e mai periculoasă, dar e cât se poate de clar că tot ce s-a dorit a fost sublinierea bombasticului și a overkill-ului ce va urma.



tălnit până acum și țin să subliniez că aici modul în care omori inamicii, cu cât mai spectaculos, cu atât mai bine, contează cel mai mult. Un headshot, 50 de puncte, o prindere + aruncare cu biciul și o execuție aeriană, 100 de puncte, un noob prins în lanțuri asortate cu grenade aruncate în mijlocul prietenilor, 1 milion de puncte, ați prins ideea. Puncte care mai apoi vor putea fi folosite pentru a cumpăra o nouă abilitate, armă, upgrade. Cu care vom da naștere altor omoruri, mai spectaculoase. Boșii sunt cât casa, acțiunea este de la frenetică la WTF, terenul/clădirile sunt semidestructibile și o multitudine de obiecte așteaptă cuminiți să fie puse în slujba binelui. Producătorii sunt extatici, pasionați și cu o experiență de invidiat (Epic Games - seria Unreal, Gears of War și People Can Fly - seria Painkiller) și fac paralele între Bulletstorm, Duke Nukem și Serious Sam. Jocul vine cu toate premisele unui hit, dar...

Șansele ca el să devină un clasic

Sunt, după părerea mea, foarte, foarte slabe. Duke nu este printre zeii pentru că a fost un joc ușor, din contră așa putea spune, iar noțiunea de fun nu-și trăgea seva

O temă recurentă încă de la Super Mario încoace, bossul plantă carnivoră. Ce vedem aici este însă doar o mică ramură a întregului organism



din diversitatea kill-ului, deși armele erau/sunt de neuitat, fun-ul era generat de context și de replici, care la rândul lor construiau story-ul, absurd și dement. Serious Sam era Brainless Killer-ul perfect, cu sute de inamici care trăgeau și alergau către tine, cu secvențe de neuitat în care hoarde de schelete (oare cum se numeau) emigrău, iar tu trebuia să-ți faci cărare printre ele cu tunul de vapor din dotare. Cu un mod cooperativ dement, un design inspirat al monștrilor și strategii pe care trebuia să le adopți pentru a supraviețui.

La fel, distracția nu era generată de o parcurgere fără probleme și de spectaculozitatea/diversitatea morții, deși în SS nu duci lipsă de așa ceva, satisfacția venea grup mai ales în momentele de liniște în care te minunai



Gag reflex?!

GAG REFLEX - 60

Culori fosforescente, metalice, puternice, impuse de un om nebun sau de un geniu. Vom vedea

AFTERLIFE - 60

că ai mai supraviețuit unui val, apoi râdeai de nebun când auzai 50 de oameni fără cap, dar cu bombe în mâini, cum urlă și te aleargă. Până și simplul Painkiller îi dă mukul dacă e să comparăm level designul ultimului nivel cu ce vedem acum în Bulletstorm.

În acest context și în stadiul actual de dezvoltare, Bulletstorm pare o manea care știe să întrețină atmosfera, dar cam atât, subtilitățile și adâncimea sunt lăsate deoparte. Așa cum ne-a demonstrat și Madworld, nu e suficient să pui la dispoziția jucătorului sute de modali-

tăți de a omorî un inamic, ai nevoie de mult mai mult decât atât pentru a face un hit dintr-un shooter over-the-top (cum le place lor să-și denumească produsul). Nu mai spun că în Madworld execuțiile erau mult mai viscerale, în timp ce în Bulletstorm inamicii explodează și zboară prin aer ca niște baloane umplute cu apă.

E timp însă până la începutul lui 2011 ca băjeții să mă contrazică, mai ales că, din ce văd, proiectul este într-un

stadiu avansat și nu le e rușine să ne prezinte minute bune de gameplay. Nimic nu-i poate opri din a împăna rush nebunesc cu surprize care să ne lase cu gura căscată și un story pe măsură. Bring it on boys, we are waiting, with balls of steel.

ncv



ITI ADUCE APROAPE GUSTUL MUZICII DE CALITATE!



FAITHLESS

PINK MARTINI • GARY MOORE

PLUS: SILENT DISCO SI MULTI ALTRI!



organizator:
EMAGIC

SUMMER-FEST.RO

16-17-18 IULIE ZONE ARENA

BILETE: MYTICKET.RO / DIVERTA

KANE & LYNCH DOG DAYS 2

Dac-ai fi câine, ce câine ai fi?

GEN 3RD PERSON SHOOTER **PRODUCĂTOR** IO INTERACTIVE
DISTRIBUTOR SQUARE ENIX **LANSARE** 27 AUGUST 2010
ON-LINE WWW.KANEANDLYNCH.COM
PLATFORME PC X360 PS3

Microsoft Word pe care îl folosesc (achiziționat cu licență, nu prin furtișag, lichelelor!) are implementat un corector de cuvinte pentru limba română. Astfel, dacă nu știe ce înseamnă un anumit cuvânt, îl subliniază cu ceea ce în limbaj popular/profan s-ar numi niște șerpișori roșii. Nu mică mi-a fost mirarea că, în momentul în care scriam minunatul titlu al minunatului joc ce va apărea în minunata lună august a anului curent, să nu-mi sublinieze cuvântul dog. Stăteam eu și mă minunam la talentul nostru de a asimila cuvinte

din alte limbi, cu o candoare surprinzătoare. Dar după două secunde, mi-am revenit. Cum naiba să asimilăm cuvântul dog? Înțeleg, cele ca management, hotdog sau yală, cuvinte de care dacii și romanii auziseră doar în filmele ce rulau la Colosseum în pauzele dintre hrănirea leilor cu protestanți, dar dog?! Și cum îmi scărpinam eu cu devotament podoaba capilară, minunându-mă de această atitudine binevoitoare a românilor față de limbajul altor popoare, m-a lovit. Stai, bă frate, că nu e chiar așa! Ce, ei nu ne-au furat cuvinte gen sarmale, sugiuc și gulaș? Mostre de bărbăție dacă, frânturi de civilizație latină împrumutate fără ruși-



Caut și eu un pahar curat



Room Service



Ai chemat poliția să ne ducă mocca?



ne de popoarele mai tinere, aflate acum în plină dezvoltare, nu ca noi, un popor bătrân, plin de tradiții și aflat la marginea falimentului.

Dar apoi m-a pocnit din nou revelația. De fapt, dog este cunoscut de corectorul meu doar pentru că-i este familiar din cuvintele alăturate dog german, venit din nemțescul hund care, după ce a trecut nenumărate granițe, a ajuns la noi sub formă de dog.

Asta doar dacă nu cumva dog este masculinul de la doagă...

Shanghai, unde încearcă să-și repare viața. Prin fărâdelegi, desigur.

Nici cel de-al doilea nu este mai prejos, dar măcar Kane nu ia pastile pentru a vedea viața în roz. Un fost mercenar, lipsit de emoții și cu o minte tactică de excepție, Kane este cumva mintea din spatele mușchilor lui Lynch. Dar cum se știe că mușchiul bate neuronul, nu îi este deloc greu lui Lynch să îi ia din vorbă și să facă după cum îi taie capul.

De aceea, de data aceasta jocul este prezentat din



100 de metri pe prafuri

un medic. Nici măcar de cineva într-un halat alb.

Acesta este Lynch. Un chelios cu chică, burtos și deja bătrân, refugiat în

perspectiva lui Lynch și nu din cea a lui Kane, după cum ne-am obișnuit în primul joc. Cei de la IO Interactive se bat cu cărămida-n piept că întreg gameplay-ul și toată prezentarea jocului vor fi de excepție și vor folosi terți-puri cinematografice, cu tranziții între 1st person și 3rd person în momentele cheie, iar cutscene-urile ce vor adăuga savoare poveștii vor fi direct înălțuite în acțiune, schimbările intervenite făcându-se fără să-ți dai seama. De asemenea, Carsten Lund și Hakan Abrak, game directorul și producătorul jocului, au declarat într-un interviu că jocul nici măcar nu are nevoie de o coloană sonoră pentru a te introduce în atmosferă.

Au comparat stilul de prezentare al jocului cu un documentar în care te scufunzi fără să fie nevoie de niciun fel de artificii audio.

Cățeei e dragălași

În anul de grație 2008, ne-am delectat cu primul joc al celei ce pare a fi o serie Kane & Lynch. Un 3rd person shooter ce se putea juca și în mod cooperativ, primit relativ OK de binevoitorii comunitate a gamerilor, dar puțin cam prost de site-urile de specialitate. Cu toate că media notelor nu a trecut de 7, Kane & Lynch este un joc despre care aproape fiecare jucător de pac-pac știe câte ceva.

Un pic diferiți de eroii clasici ai jocurilor cu împușcături, cei doi sunt niște indivizi lipsiți de scrupule, urâți ca moartea și la fel de periculoși. Cu atât mai mult cu cât unul dintre ei se și îndoaie cu tot felul de pilule pentru a-și regla cumva pornirile animalice. Evident că tratamentul pe care îl urma-za nu i-a fost recomandat de





Intră tu că pe mine mă bufnește râsul

De asemenea, cei doi au ținut să specifice că au băgat multe la cap din lecția dulce amară dată de primul joc al seriei. Astfel, pe lângă partea de multiplayer online, există acum și posibilitatea de a juca în mod cooperativ online. Deși nu te vei putea conecta în mijlocul campaniei la un joc ce deja rulează, la începutul oricărui capitol vei putea să te conectezi la un joc deja existent și să pornești de acolo.

Că tot vorbim despre campanie, să spunem ce am reușit să punem cap la cap din bucățelele de informație scăpate de producători. Lynch, deja burtos și un pic greoi, lucrează pentru un individ numit Mr. Glazer. Acesta este șeful unor criminali expatriați ce nu-și mai pot arăta mutrele prin Europa și încearcă să-și facă un nume în Shanghai. Dar iată cum se bagă într-o afacere care este cam peste nivelul lor.

O poveste cu trafic de arme, lucru la care niciunul dintre ei nu se pricepe. Lynch se gândește că prietenul său, fostul mercenar și priceput la toate Kane poate să le dea o mână de ajutor. Cum apare acesta, fără niciun motiv aparent, to-

tul se duce pe apa sâmbetei, iar cei doi ajung să fie vânați de toată lumea. Polițiști, criminali, traficanți... toți încearcă să le ia gâtul.

Jocul va introduce și tipuri noi de multiplayer, ceva cu care IO Int. vrea să ne impresioneze. Un fel de hoții și vardiștii cu mitraliere și grenade, o echipă încearcă să fugă cu patru milioane de dolari (hoții) pe parcursul a patru minute, iar cea de-a doua încearcă să-i oprească cu orice mijloace (vardiștii). Un al doilea tip de joc, care se învârtă în jurul aceluși patru milioane și aceluși două echipe, are un element în plus. Bani sunt împărțiți între pungași, iar aceștia se pot omori între ei pentru a câștiga o sumă mai mare de bani. Cei care au fost trădați și uciși de parteneri se vor respawn-a în tabăra milițienilor și vor încerca să se răzbune pe ucigașul lor. Interesant, mai ales că jocul va apărea și pe PC, iar eu nu am fost niciodată fantastic în shooter-ele jucate cu un controller.

Jocul va fi lansat foarte curând, în 27 august în Europa și în 24 august în Statele Unite și vor exista variante de PC, PS3 și Xbox 360. Woohoo... go PC!

Koniec



Ești dezamăgit de conexiunea la Internet?



Ai un produs D-Link?
Înregistrează-l pe www.mydlink.ro și poți câștiga premiul lunar!

Routerul Wireless N 150.
Toată puterea și viteza de care ai nevoie.

Conexiunea îți joacă feste?

Routerul Wireless N 150 îți garantează o conexiune rapidă și performantă la Internet.
Cu tehnologia Wireless N, ești pe cale să devii câștigător!

Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro



D-Link
Building Networks for People



Pentru că lumea are nevoie de eroi

GEARS OF WAR 3

GEN ACTION PRODUCĂTOR EPIC GAMES
DISTRIBUTOR MICROSOFT LANSARE APRILIE 2011
ON-LINE GEARSOFWAR.COM PLATFORME X360

Realizat de către Epic Games, studioul care ne-a adus în case francizele Unreal, Unreal Tournament și primele două titluri din seria Gears of War, Gears of War 3 a fost anunțat în urmă cu puțin timp și va fi disponibil în aprilie 2011, evident, doar pe Xbox 360. Din nou, ne va arunca într-o poveste dramatică și brutală despre speranță, supraviețuire și uniune împotriva unui dușman comun, dar nu va însemna neapărat și sfârșitul trilogiei. De fapt, Gears of War nu mai este deloc văzut ca o trilogie, o eventuală

continuare a acestora depinzând doar de succesul celui de-al treilea titlu din serie, în care Marcus și camarazii săi se dau și mai tare de ceasul morții ca să salveze rasa umană din ghearele distrugerii. Ultima metropolă a omenirii de pe planeta Sera a fost distrusă, iar baza de operațiuni s-a mutat pe mare, pe un fost portavion.

Ultimii oameni

De la bun început, seria s-a bucurat de succesul unei formule bazate pe utilizarea la maximum a engine-ului grafic Unreal 3, delectându-ne cu scene detaliate și grandioase, în tandem cu un gameplay spectaculos și

visceral. Gears of War a devenit un nume sinonim cu Xbox 360 și motivul achiziționării unei astfel de console, deci nu-i de mirare că anunțul iminentei apariții a jocului cu numărul trei din serie a suscitat un interes enorm pretutindeni. Sunt sigur că nu va încheia saga, însă dacă le dăm crezare băieților de la Epic, va fi mai grandios și mai ambițios, cu o componentă narativă savuroasă ce va răspunde multor întrebări lăsate fără răspuns de primele două titluri din serie, dar și cu un gameplay fulminant, mai violent și mai antrenant ca niciodată. La urma urmei, au tot ce le trebuie ca să le ofere, iar nouă nu ne rămâne decât să sperăm.

Povestea este scrisă de Karen Travis, autoare a două nuvele din saga cu același nume, și ne face cunoștință cu evenimente ce se petrec la 18 luni distanță de momentele ce au marcat finalul celei de-a doua părți, când vânători masculini din echipa Delta au fost nevoiți să distrugă ultimul bastion al umanității - miticul Jacinto, în speranța că astfel vor anihila hordurile invadatoare Locust odată pentru totdeauna. Însă acțiunea disperată nu a produs efectul scontat, pentru că nu a reușit să împiedice dizolvarea Coaliției Guvernurilor Ordinate (traducerea lui pește pentru Coalition of Ordered Governments), fapt ce a redus drastic șansele omenirii de a rezista atacurilor interminabile ale „lăcustelor” și Lambent-ilor, frații lor mutanți, mult mai mortali și periculoși. Și cum fuga nu mai este de mult o opțiune pentru grupul condus de carismaticul Marcus Fenix, aceștia vor continua să demonstreze că oamenii încă mai au un

cuvânt de zis într-un conflict care aproape i-a decimat. Curaj, arme și un șut în fund.

Însă nici portavionul pe care au improvizat noua bază nu este invulnerabil atacurilor dușmane. Asta deoarece obișnuitele găuri de străpungere prin care se strecurau lăcustele către suprafața pământului au început să apară și pe mare. Asemenea unor tentacule grosolane, „pâniile” străpung fundul mării și se înalță către suprafață, vomitând pocitanile Lambent direct pe puntea portavionului. Pe Sera nu mai există niciun loc sigur, iar inamicul este mai disperat ca niciodată să-și asigure supraviețuirea în detrimentul oamenilor.

Lambent-ii urăsc oamenii și lăcustele în aceeași măsură.

Una dintre variantele mai ciudate ale ticăloșeniilor Lambent, așa-zisa Drudge, este o arătare ce poate evolua în diverse forme bolnave. Apare sub forma unei gorile mutante dopate cu emulsie, însă pe măsură ce înca-sează gloanțe la bostan începe să se transforme într-o arătare cu tentacule amenințătoare, devenind mult mai

te. Ideea de bază este că Drudge-ii sunt imprezvizibili, o astfel de bestie putând ține piept cu ușurință unui grup întreg de adversari prost organizați. Tocmai de aceea, este indicat să îi curmăm visul transformării înainte să și-l împlinească, atacând la mațe cu baioneta de pe Pendulum Lancer, o armă nouă pe plaiurile din Gears of War, dar mai puțin avansată tehnologic decât succesoarea ei, ediția cu drujbă. Dar este puternică, îți dă un sentiment de siguranță și face casă bună cu pușcociul cu două țevi retezate, introdus, se pare, la cererea fanilor.

Totuși, cea mai feroce armă nouă introdusă în scenă pare să fie un exo-costum, care odată „îmbrăcat” îl transformă pe purtătorul său într-un veritabil om de oțel, blindat și foarte bine înarmat, numai bun să strivească țestele dușmane sub talpă.

Trufandale

Vă mai amintiți sistemul de cover genial din primul Gears of War, ce avea să devină standard al actualei generații de jocuri pentru console? Nu de alta, dar mecanismul a fost introdus cu succes în d-alde Uncharted sau Red Dead Redemption, de exemplu, și ne-a prins bine.

Ei bine, în Gears of War 3 el va fi dus spre noi culmi, oferind și mai multe posibilități de a utiliza mediul înconjurător în avantajul nostru. Vom putea ataca la baionetă sărind din

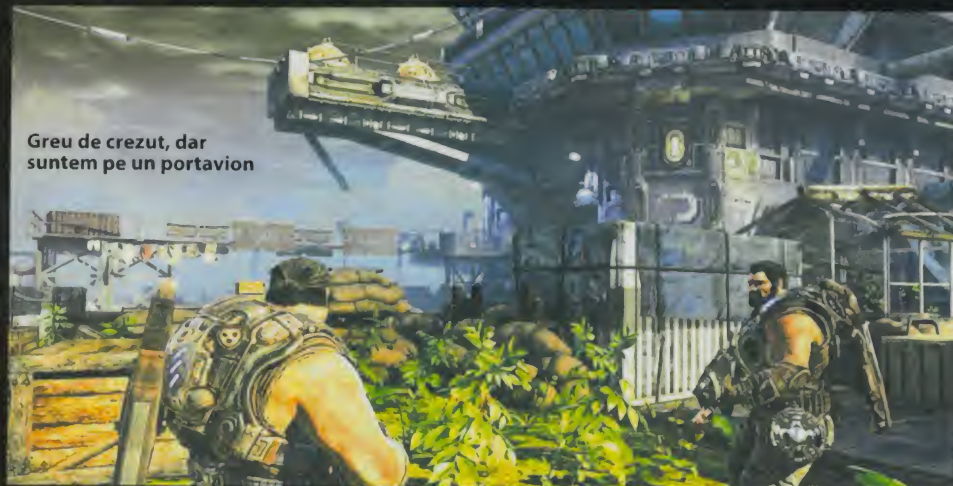
adăpost direct la glanda inamicului ce se ascunde de partea cealaltă, ba chiar să-i îndesăm o grenadă pe gât, să-i dăm apoi un șut cât colo și să-l admirăm în siguranță când face poc. Aparent, astfel de fatalități vor fi la ordine a zilei în joc, deci mă aștept ca noul conflict să fie nu numai foarte visceral, dar și satisfăcător din acest punct de vedere.

De asemenea, Gears of War 3 ne va face cunoștință cu o nouă față a Aniei Stroud, fetișcana care obișnuia să strige instrucțiuni în căștile grupului în primele două jocuri, asigurând astfel legătura cu centrul de comandă. De această dată, ea va face front comun cu veteranii pe front, luptând pentru supraviețuire alături de aceștia. Nu va fi, însă, singura femeie care se va alătura găștii, așa cum nici masculii nu se feresc să-și facă prieteni noi de pahar. Unul dintre ei va fi Griffin, liderul unui grup de supraviețuitori de pe Sera, a cărui voce va aparține fostului star hip și hop Ice-T.

Cât despre multiplayer, doar de bine, chiar dacă nu știm prea multe. Vom avea co-op în patru și un nou mod de joc, intitulat Beast Mode, în care vom putea interpreta roluri de lăcuste în diverse forme, inclusiv gângania aia mică și explozivă care mi-a făcut viața grea în Gears of War 2. Pe măsură ce ucidem din ce în ce mai mulți inamici, vom câpăta experiență și crește rang, fapt ce deblochează noi orășanii bune de interpretat, însă nu vom avea acces la cel mai puternic rol din start, pentru asta fiind nevoiți să atingem un anumit nivel.

Pe lângă toate acestea (și multe altele, evident), spațiul de joc va fi mai întins, mai luminos și mai viu colorat, pentru că, vizual vorbind, Epic ne-a promis veritabile oaze de verdeață, o schimbare de decor binevenită față de peisajele sumbre din primele două jocuri ale seriei. Nu ne mai rămâne decât să ne pregătim de picnic.

KIMO



Greu de crezut, dar suntem pe un portavion



This... is... da' mai du-te ba!



Antiaeriana... improvizata



Marcus versus Hulk, mutantul

greu de ucis, sau într-un trunchi de copac ambulant, care dă naștere altor bestii prin scorburile sale, foarte săltărețe și mai săcătoare. În ultima sa formă, își detașează capul de corp, transformându-se într-un fel de șerpălu ce scuipă flăcări de impulsie, dar poate deveni chiar și kamikaze atunci când atinge masa critică, probabil speriată la gândul că va trece singură în lumea celor drepti. Altfel nu-mi explic de ce și-ar lua inamicul în bra-



Au, pipota mea!



Lasă, măi, nu vezi că se descurcă și fără noi? Hai să bem o bere



Cred că visez. Un Transformer?!

LANSARE NUCLEARĂ DETECTATĂ...

STARCRAFT®

WINGS OF LIBERTY™

BILZARD
ENTERTAINMENT

WWW.STARCRAFT2.COM

DIN 27.07.2010

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wings of Liberty, StarCraft, Blizzard Entertainment și Blizzard sunt mărci comerciale deținute de Blizzard Entertainment, Inc. în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

16

www.pegi.info

RED DEAD

Yee-haw!!!

REDEMPTION™

Cred că am așteptat cu toții cu sufletul la gură creația celor de la Rockstar San Diego, fiindcă a promis multe. Lume de joc deschisă, cu tematică western și cu propria-i viață, o poveste antrenantă, cu personaje picate și o mulțime de momente memorabile, durată de butonare măricică bașca multiplayer - o treabă greu de înfăptuit. Dar, după turul de forță de când cu GTA IV, DLC-urile pentru el și exemplarele versiuni pentru platforme mobile, a devenit clar că Rockstar sunt cei mai potrivți pentru așa ceva. Am încălecat așadar pe fotoliu, mângâind cu mâna transpirată controller-ul înfipit în toc și urmărind intens fiecare mișcare a ecranului postat la zece pași de mine. Un bubuit surd și... m-am prăbușit, lovit fix în inimă.

Cei din urmă ani de sălbăticie ai Vestului

Foarte interesant, acțiunea din Red Dead Redemption se petrece la începutul secolului XX, într-o perioadă care a schimbat complet fața Americii. Pe de o parte, avem evoluția tehnologică uimitoare și implicarea crescândă a Guvernului în toate afacerile, foarte bine înrădăcinate în estul continentului american, care bat și la poarta vestică, amenințând să distrugă modul de viață tradițional. Pe de altă parte, în Sud, revoluția mexicană se află în plină desfășurare. În acest context, John Marston, un tâlhar cu sânge rece, dar cu o inimă mai caldă decât ar fi de bănuț, este forțat de autorități să pornească pe urmele membrilor fostei sale găști, cu promisiunea că, odată ce socotelile se vor fi încheiat, într-un fel sau altul, va putea începe o viață nouă, alături de soție și copil, aflați undeva departe, în „grija” oficialităților. Puțin ieșit din mână, cu strângere de inimă, dar forțat de dragostea lui pentru familie, John acceptă această ofertă de nerefuzat. Dar cum mâna care nu apasă o vreme pe trăgaci începe să rateze, eroul nostru mușcă din țărână încă de la prima întâlnire cu unul dintre foștii camarazi, acum separați, însă rămași

Matale vei călători la clasa a treia



Marston începe să cutreiere din nou spațiile vaste și așezările mici și mari, iar voi, odată cu el, veți redescoperi Vestul (și nu numai), în cea mai splendidă întrupare apărută vreodată prin jocuri video. Conform formulei GTA, libertatea este maximă, cel puțin după un punct, aici fiind cel în care deblocați zona nordică și cea de dincolo de granița cu Mexicul.

Where art thou, Rodeo?

Ferme, orașele, bojdeuci, ascunzători, mine, mori, preerii, păduri, lacuri, râuri, munți, deșerturi și canioane, toate vă așteaptă să le explorați și mustesc de viață, începând cu locuitorii de toate metehnele și terminând cu fauna (și flora), de la pume până la elani, bizoni, mistreți, urși grizzly, căprioare, cerbi, șerpi, coioți, vulturi, condori, lupi, vulpi, specii de tatu și insecte, distribuite pe arealuri naturale și în permanentă interacțiune, atât între ele, cât și cu omul. Veți vedea curajoși vânători de mistreți, vulpi cu găini în gură alergate de câini, ciori ciugulind din cadavre, iepuri fentând șerpi sau pume doborând nefericiții care s-au

Ce nu face omul pentru o dușcă...



Balconul ăsta nu-i destul de mare pentru amandoi, amice!





aventurat prin preajma lor fără a fi destul de iuți de mână și buni țintași. Este o lume vie, fascinantă, redată splendid și animată frumos, posibil cel mai convingător univers de joc văzut vreodată în acțiune. Iar diferitele medii sunt înșirate pe hartă firesc, cu tranziții naturale, credibile și o atenție înfiorătoare pentru detaliu, dar și pentru imaginea de ansamblu, de oriunde ar fi privită. Și veți privi mult și bine, rămânând cu gura căscată la vreun răsărit sau apus meseriaș, la umbrele și luminile aruncate de fulgere

în timpul vreunei furtuni, în fața misterului în care este învăluit totul sub razele de lună sau în ghearele unei ceți pasagere. Până și sunetele sunt modelate în funcție de mediu. Noaptea, foșnetul vântului prin frunze și urlul unui coiot îndepărtat mi-au dat fiori de plăcere, iar ziua, în bătaia unui soare necruțător, am obosit călărind odată cu protagonistul, neputând distinge dacă la orizont se află într-adevăr o așezare sau mi-a ieșit în față o

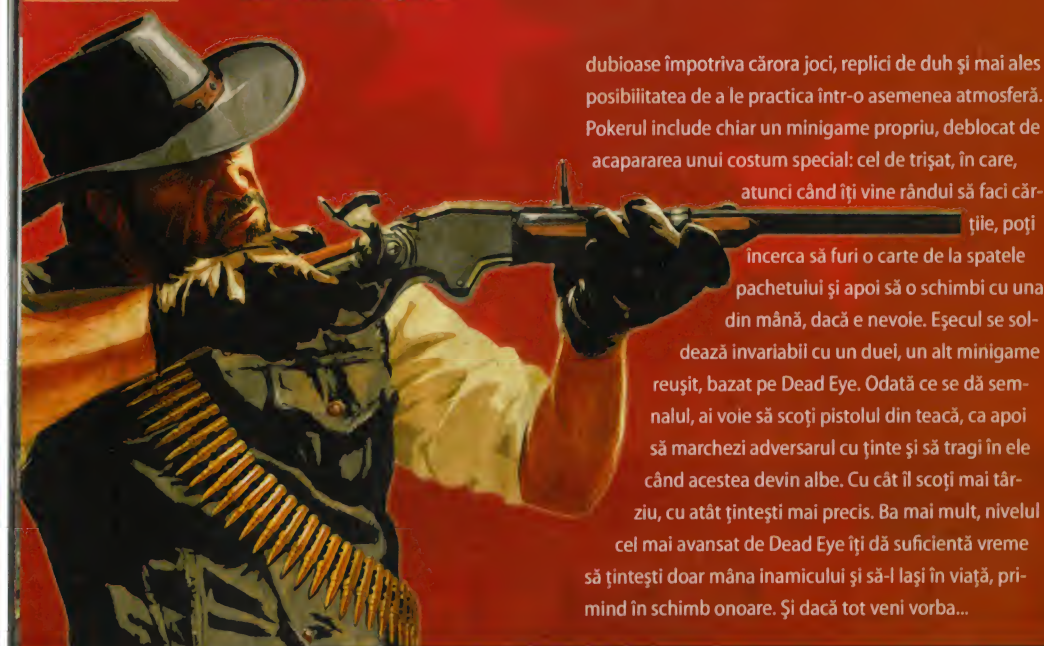
himeră a căldurii. Am învățat să mănuiesc pistolul, să călăresc, ba chiar să prind mustangii cu lasoul și să-i îmblânzesc, într-un rodeo de zile mari. Iar animațiile și comportamentul cailor (și nu numai) sunt de departe cele mai veridice și plăcute ochiului, dintre toate jocurile care au încercat ceva similar. Mai mult, performanțele și prestația lor diferă, în funcție de rasă. Am gonit și după tâlhari, prinzându-i cu lasoul și legându-i fedeleș când m-am simțit mai milos sau am vrut să încasez o sumă frumoasă predându-i în viață șerifului. Călare, în tren,

pe plută, la bordul unei căruțe sau diligențe și pe jos, lumea lui RDR rămâne mereu incitantă, convingătoare și te invită s-o experimentezi la nesfârșit. Singura limitare supărătoare este decesul brusc al personajului, care, precum orice mare alcoolice și conform teoremei lui Ciolan, reacționează foarte rău cu apa, mai ales dacă trece de genunchi. Înțeleg nevoia producătorilor de a instaura niște bariere naturale diferite de pereți muntoși inaccesibili sau hauri, dar totuși, caili înoată și se descurcă și într-un râuleț mai nervos, iar scuza că personajul principal nu prea știe să dea din brațe rămâne cam șubredă.

Precizia tirului, a aruncării cuțitelor sau a lasoului sunt sporite de Dead Eye, un mod slow motion corespunzător barei roșii din dreapta hărții. El are trei niveluri de dezvoltare: În primul, poți pur și simplu să ochești pe in-delete și să dobori mai multe ținte manual. Al doilea marchează automat prin ținte pentru nimicire toate viețuitoarele și obiectele care pot fi împușcate (în limita încărcătorului armei pe care o folosești), iar butonul de tragere încheie afacerea. Al treilea nivel te lasă să ținești exact ce vrei și să marchezi manual doar părțile corpului sau obiectele în care vrei să tragi, pentru ca ulterior să dezlănțui vijelia de gloanțe. Similar cu ce s-a mai văzut prin alde Call of Juarez, sistemul are totuși o personalitate aparte în RDR și este cu mult mai flexibil și folositor, bun de utilizat împreună cu sistemul de cover. Misiunile sunt foarte variate și acoperă treptat enorma gamă de activități posibile, de la curse de căruțe la jefuit diligențe, recuperat prizonieri, deturnat trenuri și incendiat așezări până la minigame-uri. Acestea din urmă sunt foarte variate, pornind cu întreceri de aruncat pot-coave, îmblânzirea cailor, scandenberg și ajungând până la spargerea unui seif, Blackjack, Texas Hold'Em (poker adică), zarul mincinosului și alte minunate jocuri care nu pot lipsi dintr-o societate semi-civilizată. Țin să vă spun că minigame-urile m-au ținut lipit mult și bine de ecran, în special jocurile de noroc, fiindcă pe lângă distracția firească pe care ar trebui s-o ofere, vin ca bonus personajele

Noroc cu sistemul de cover, că praf mă făcea ticălosul





dubioase împotriva cărora joci, replici de duh și mai ales posibilitatea de a le practica într-o asemenea atmosferă. Pokerul include chiar un minigame propriu, deblocat de acapararea unui costum special: cel de trișat, în care, atunci când îți vine rândul să faci cărțile, poți încerca să furi o carte de la spatele pachetului și apoi să o schimbi cu una din mână, dacă e nevoie. Eșecul se soldează invariabil cu un duel, un alt minigame reușit, bazat pe Dead Eye. Odată ce se dă semnalul, ai voie să scoți pistolul din teacă, ca apoi să marchezi adversarul cu ținte și să tragi în ele când acestea devin albe. Cu cât îl scoți mai târziu, cu atât țintești mai precis. Ba mai mult, nivelul cel mai avansat de Dead Eye îți dă suficientă vreme să țintești doar mâna inamicului și să-l lași în viață, primind în schimb onoare. Și dacă tot veni vorba...

Faimă și (dez)onoare

Acțiunile tale contează în felul în care poți interacționa cu lumea, deschizând și închizând porțițe. Pentru asta, există faima, cea care determină puterea reacției celorlalți oameni la prezența ta și onoarea. Dacă la început abia dacă ești băgat în seamă, când ajungi faimos, mai toată lumea îți va ști numele. Apoi, dacă ai reputația unui sfânt, oamenii de bine nu vor ezita să îți facă tot felul de cadouri și să-ți ceară ajutorul, în timp ce o imagine de tâlhar îi va aduce aproape pe cei de teapa ta, dar îți va face viața mult mai dificilă în orașe, până în punctul în care mai toți oamenii buni îți vor fi ostili și te vor vâna. Pe lângă ele, apar și inevitabilele urmărituri cu potera, similare cu cele din GTA. Poți să fugi până te pierd din vedere sau să te predai, stând calm și nefăcând nimic, în cazul în care oamenii legii mai au chef de discuții. Taxa: o perioadă în pânaie. Totuși, chiar dacă scapi din raza lor, oamenii nu uită și te vei trezi cu o sumă frumușică

IMPRESII DESPRE MULTIPLAYER, MAI SĂLBATIC DE FELUL LUI



Dacă aveau impresia că aventura se încheie odată cu single player-ul, vă înșelați amarnic. Într-un fel, odată intrat online, am simțit că abia începe. Instanțele persistente open-world, în care pot intra până la 16 jucători pentru a se distra în voie, făcând ce-i tale capul sau grupându-se în echipe (posse, vreau să zic) pentru a lua cu asalt ascunzătorile bandiților sau a se urmări și ciurul prin ținut, sunt esența aventurii. De multe ori, aici apar adevărate povești, prietenii și dușmanii, cum se întâmplă și prin Left 4 Dead, iar multe dintre acțiunile care poate au părut mai puțin atrăgătoare în single capătă substanță în mai mulți. Pentru a debloca personaje jucabile, cai, măgari, bizoni și alte lighioane de călărit, precum și arsenalul de distrugere, dar și o puzderie de titluri, trebuie să acumulezi experiență și să avansezi în nivel, terminând misiuni și challenge-uri de toate felurile, care se diversifică pe măsură ce avansezi. Intitulat Free Roam, acest mod ține și loc de lobby pentru tipurile de joc clasice. Acestea pot fi accesate și dintr-un meniu special și sunt mai restrânse ca suprafață de joacă, dar și mai

nervoase ca acțiune. Nu lipsesc deathmatch-urile individuale și pe echipe, variații de Capture the Flag (Bag) sau moduri de joc bazate pe obiective. Ele încep cu un Mexican Stand-Off, un condiment excelent, în care echipele sau diviziile se înfruntă într-o ciurială ca-n filme.

Din păcate, am rămas puțin dezamăgit de lipsa

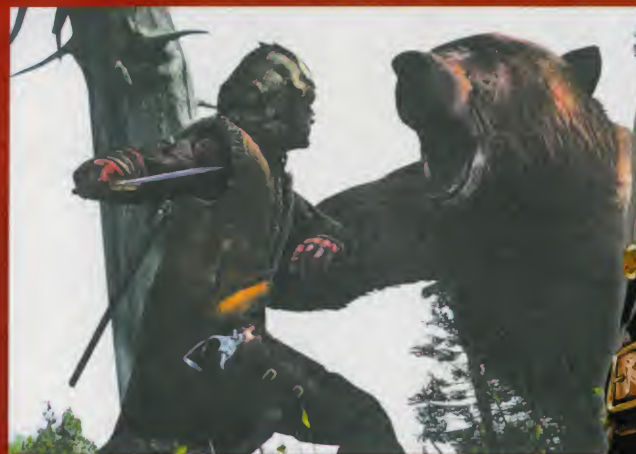
minigame-urilor în mai mulți, fiindcă imi pusesem mari speranțe să mă îmbogățesc la poker sau la zarul mincinosului și nu m-ar fi deranjat nici un scandal sau o întrecere de aruncat potcoava cu tovarășii de joacă. Din păcate, nici lasoul nu e utilizabil în multiplayer și nici nu vă închipuiți cât mi-ar fi plăcut să târăsc jucători umani prin ciulină, în goana calului. În schimb, producătorii s-au grăbit cu un DLC gratuit, care adaugă șase misiuni jucabile cooperativ, în maxim patru indivizi, pe care le-am parcurs și apreciat din cale-afară. Decoruri spectaculoase, obiective variate, tot ce trebuie să țină patru hândrăli fericiți o vreme.

Partea proastă rămâne puholul de probleme de conectare, de care n-am dus deloc lipsă. Când nu se bloca în ecranul de încărcare Free Roam sau pentru un mod de joc anume, mai păteam ca adversarii să fie invizibili și multe alte chestii sinistre. Iar problemele n-au dispărut într-o proporție satisfăcătoare nici măcar după două patch-uri instalate, așadar presupun că băieții de la Rockstar vor mai avea multe de reparat în următoarele luni de zile. În tot cazul, sunt convins că o vor face și cred că e posibil să vedem și noi moduri de joc, misiuni și poate chiar minigame-uri jucabile în mai mulți prin viitoare pachete DLC, gratis sau contra cost.



pe cap în zona respectivă și cu ocazionale potere pe urme. Poți scăpa de stigmată cotizând contravaloarea prejudiciilor la un post de telegraf, prezent în orice gară sau prezentând o scrisoare de exonerare. Acumularea faimei se face terminând misiuni sau interacționând pur și simplu cu evenimente aleatoare din lumea jocului. De exemplu dacă vezi întâmplător șeriful alergând bandiți, poți alege dacă și în ce direcție sari în ajutor, iar acțiunile îți sunt contorizate imediat. Până și atunci când ești asaltat în pustiu de o gașcă de tâlhari care se ascund după fusta unei pițipoance aparent neajutorate, ai ocazia s-o lași în viață. Iar întâmplările aleatoare sunt de multe tipuri, de la spânzurări până la atacul animalelor asupra călătorilor sau jefuirea diligențelor. Ba chiar poți fi provocat la întreceri de vânătoare, de cules plante sau de tir, iar evenimentele sunt bine dozeate, cât să nu ai momente de plictiseală, dar nici să nu te simți sufocat de vreo aglomerare nefirească de întâmplări (ok, cu mici excepții, când căprioara pe care voiai s-o împuști mai devreme și era de negăsit zburdă prin florile pe care le cauți de câteva ore, trecând pe lângă un ins devorat de-o pumă, la câteva zeci de metri de un om - a cărui nevastă e spânzurată pe deal din motive politice - căruia i s-a furat trăsura, care tocmai este jefuită de niște tâlhari pe urma cărora vine și potera; toate astea în timp ce tu încerci să faci o misiune de story - glumesc, nici chiar așa, dar uneori nici departe). Un alt fel special de misiuni variate și de multe ori cu mai multe etape este dat de întâlnirile cu străini misterioși, dintre care unii

apar doar când întrunești anumite condiții (faimă, onoare etc.), iar acestora li se adaugă și provocările (Challenges) de diverse tipuri, de la vânătoare (da, veți încerca să omorâți grizzly cu un biet cuțit, întocmai ca Old Shatterhand) și cules plante până la cele de tir, cu răsplată pe măsura provocării de a atinge nivelul lor maxim (zece) - inclusiv înfruntarea unor animale legendare, foarte puternice. Să nu uităm și vânătoarea de comori, care vă va pune la treabă capacitatea de orientare la hartă. Puzderia de lucruri de făcut, numeroasele arme, obiecte și seturi de îmbrăcăminte (majoritatea deblocabile în urma unor misiuni sau acțiuni speciale și cu bonusuri sau proprietăți interesante),



plimbarea prin vasta lume de joc și experimentarea unora dintre cel mai bine puse în scenă povești, condimentate cu prestații regizorale și actoricești de ținut minte, chiar și dincolo de firul epic

Doar o vorbă să-ți mai spun...





CALL OF JUAREZ

Cei lipsiți de console vor trebui să se mulțumească cu aventurile fraților McCall, în excelentul shooter western cu elemente de călăreală făcut de Techland și mai recentul sequel, *Bound in Blood*. Povestea e cel puțin la fel de bună, însă a-m ținut minte pentru Ray, unul dintre cele mai cool personaje create vreodată. Iar cei care ar vrea totuși ceva mai apropiat de RDR ar putea încerca mai vechiul Gun, modest după standardele momentului, dar perfect buttonabil și foarte distractiv.

*LEVEL OCTOMBRIE 2006

- ▶ cel mai bun joc western, punct.
- ▶ personaje și voci excelente, regie bună și muzică a-ntâia
- ▶ mai multe decât aș putea spune

RELE:




- ▶ o puzderie de bug-uri, din cele mai diverse
- ▶ controlul în spații înguste
- ▶ vreau mai mult, să curgă DLC-urile

CONCLUZIE:

animățiile care, atmosfera autentică, mișcările antrenante, puzderia de activități opționale, personajele memorabile și povestea interesantă până la îndeștări-le intense și parteneriatele în multiplayer, Red Dead Redemption m-a cucerit într-un mod pe care nici nu mi-l puteam imagina. Are și probleme, însă părțile bune le fac să pălească.

Dacă nu-i jucat, meritați împușcat!

9,3

GRAFICĂ	09			
SUNET	10			
GAMEPLAY	09			
MULTIPLAYER	09			
STORYLINE	09			
IMPRESIE	10			

Gen Action/Adventure Producător Rockstar San Diego / North Distributor
Rockstar Games Ofertant Gameshop.ro ON-LINE www.reddeadedemption.com

principal, ar trebui să constituie
deja motive suficiente ca, indife-
rent de preferințe, să puneti mâna pe RDR și să-l jucați.
În plus, arsenalul distrugerii este foarte variat și satisfac-
tător de folosit, fie că ciuruiți urși de la distanță, folosind
pușca cu lunetă, fie că alergați cu o carabină cu repetiție
după bandiți, măcelăriți armate cu focul amplasamente-
lor fixe de tun sau mitralieră primitivă, vă strecurați prin
spatele dușmanilor cu lama cuți-
tului pregătită (inclusiv pentru
aruncat), fie că doborâți de la doi
pași adversarii într-o ploaie de
gloanțe sau dinamitați și incendi-
ați așezări întregi, atât de unul
singur, cât și în multiplayer-ul
online de până la 16 indivizi.

Şoc cultural

Am putut prevedea aproape integral doza mare de distracție presupusă de hoinăreala prin lumea jocului, iar butonarea lui GTA IV m-a făcut să mă aștept la o poveste și un set de personaje de mare calibru. Ce n-am putut prevedea a fost că atmosfera m-a furat cu totul în cele pe puțin peste treizeci de ore petrecute pentru a termina firul epic



principal și o droaie de provocări și quest-uri secundare, bașca pentru a mă îndeletnici cu activitățile puse la dispoziție, la care se adaugă ore grele de butonat în multiplayer. Pentru prima dată într-un western, am simțit cu adevărat personajul și universul în care trăiește. Atât de tare, încât, involuntar, mi-a transmis o parte din ceea ce

probabil că așa fi priceput experimentând o astfel de viață pe bune. Dacă exemplul, înțeleg perfect de ce împușcau hoții de cai. Plimbându-mă cu frumusețe de mustang, proaspăt îmblânzit, poposesc în fața unei biserici abandonate. Nici nu apuc să mă dau jos când, de după un copac, sare pe mine un ticălos și mă aruncă din șa. Mă dezmeticesc, găsesc în apropiere gloaba lui, vai steaua ei, pe care o încalec și pornesc în urmărire. În disperarea-mi fără margini, mi-a părut că toată natura lucează împotriva mea. Fiecare bolovan, copac sau firicel de iarbă conspiră să-mi încetinească gaura pe urmele răufăcătorului. După vreo douăzeci de minute de galop turbat, în care-mi făcusem planuri cum să-l torturez în cel mai oribil mod, mă găseam pe marginea unui canion, în timp ce mustangul meu se pierdea definitiv în zare cu noul lui posesor. De nervi, mi-am luat avânt și-am sărit cu tot cu gloabă în prăpastie. Atât de tare m-a durut. Apoi, prima întâlnire cu orașelul nord-vestic Blackwater m-a transfigurat de-a dreptul. Sunetul potcoavei care lovea un drum pietruit ca la carte a fost un adevărat tunet în adâncul ființei, ca și când așa fi făcut un salt de sute de

ani printr-un simplu pas. Nu vă mai spun cât de dezorientat am fost când am constatat că nu pot să-mi leg calul lângă adăpătoare, fiindcă moderna așezare cam trecuse de etapa respectivă. Sau la vederea primei căruțe fără cai. Iar astfel de întâmplări se țin lanț în RDR, atâta vreme cât te cufunzi în atmosferă, lucru deloc greu de făcut. Pur și simplu, producătorii au dat lovitură, conștient sau nu, iar joculețul ăsta a reușit să-mi comunice mai multe decât au putut-o face numeroase filme și cărți. Nu am văzut Vestul, ci am trăit și simțit ultimele lui zile și drama unui individ al cărui stil de viață este pe cale să apună. Nu mi s-a prea întâmplat foarte des așa ceva într-un joc, deși o anumită mișu-



Not so fast, ye darn thief!

Undeva, putea, în Vest (nu tare)

Eh, pe cât de încântat am rămas de întâlnirea cu minunatele personaje, de la Nigel West Dickens, un șarlatan de primă clasă cu un discurs delicios, adus la viață incredibil, până la contactul cu un căutător de comori nebun, ajuns o epavă de om, pe post de gropar, pe atât de observabile sunt și unele neajunsuri, multe firești pentru orice sandbox de o asemenea anvergură. Sărind peste ocazionalele probleme ale AI-ului, frecvente în multe titluri, m-au cam scos din sărite bug-uri precum imposibilitatea de a mă sui în căruța pentru a termina o misiune, pentru simplul fapt că butonul de acțiune de-

venise brusc inactiv (s-a remediat printr-o repornire). Apoi, navigarea în spații înguste și interioare, precum și cășărarea sunt mult mai problematice decât ar trebui, contrastând puternic cu buna funcționare generală a controlului. Ca să nu mai vorbesc de probleme de spawning, când un personaj se află într-un cutscene atât în căruță, cât și sprijinit de casă, în poziția în care l-am găsit înainte să pornim la drum sau de oribilele probleme de conexiune în multiplayer, în special în modul cooperativ, cu NPC-uri și jucători umani care nu se încarcă, checkpoint-uri care nu se activează sau cu personaje invizibili

le, adevărate
drame de colli-
sion detection
și multe altele,
dintre care
unele amuzan-
te și posibil
easter egg-uri
(cred că știți
deja femeia-cal
de pe net).
Recunosc,
m-am enervat
destul de tare
în anumite mo-

mente, mai ales în multiplayer, însă nu este vorba de nimic care să nu poată fi remediat prin patch-uri (au început deja să curgă, nu vă faceți griji). Nici designul misiunilor parcă **nu** este la fel de strălucit precum în Ballad of Gay Tony, mai ales în porțiunea mexicană, însă nu mă îndoiesc că vom avea parte de conținut suplimentar, prin DLC-uri și poate chiar un expansion de sine stătător. Până atunci, puneți mâna pe el și intrați-vă în rol, preferabil cu o prealabilă vizionare a westernului The Wild Bunch, cu o tematică apropiată și situat cam în aceeași perioadă istorică. Asadar, pe cai, prieteni!

Caleb

ALPHA PROTOCOL

THE ESPIONAGE RPG

Falafel Protocol

Dă-te prins, Mărgelutule!

te de colegii de la NSA, iar show-ul va fi filmat în întregime de B2-ul Agenției și retransmis pe toate canalele începând cu ora 17:00. Ciolan, ai legătura în studio.”

Știu că este deja un clișeu, dar viața de spion e complexă și are multe aspecte. Nu-i vorbă, și viața de vrăjitor/jedi în Forgotten Realms/Vechea Republică e la fel de complexă și are, probabil, de vreo 666 de ori mai multe aspecte, mai ales la level-up, dar cum n-a mai făcut nimeni un RPG de spionaj până acum (Deus Ex nu se pune), Obsidian a considerat de cuviință să lase altora tărâmurile fantastice și să-și încerce mâna cu ceva mai mundan.

Cum ar fi un RPG cu spioni care opresc timpul și dispar în fața ochilor tăi mai rapid ca un solomonar bătrân înarmat cu Time Stop și o vrajă de invizibilitate de nivel un infinit. Și, dacă se poate, să penetreze piața consolelor așa cum un pasager măsliniu, dotat cu grenadă și unghieră, penetrează cockpit-ul unui 747. Urați-i „bine ai venit” lui Alpha Protocol, primul (și sper că nu singurul) IP original născut și crescut în ograda celor de la Obsidian (care, până acum ceva timp, au primit pe mână doar sequel-uri). Ca o paranteză, am o mare bănuială că oamenii de la Obsidian s-au inspirat măcar puțin din anticul Covert Action (clasicul „simula-

Prototipul de pădure



tor” de spionaj care poartă pecetea lui Sid Meier). Dacă n-ați reușit să dați la o parte vâlul gros de bug-uri și năsoleli și să apreciați picătura de geniu din Vampire the Masquerade (un RPG marca Troika, dar cu un destin destul de tragic, nu cu mult diferit de al lui Alpha Protocol), sfatul meu e să nu vă pierdeți timpul nici cu Alpha Protocol, nici cu review-ul meu. Spuneți pas și mai terminați o dată Mass Effect 2, că pe el îl meritați.

Protocolul Silvic aka „Meanwhile in the Forest”

Nu vă așteptați ca Alpha Protocol să surprindă în cel mai mic și autentic detaliu subtilitățile spionajului in-

...și o Busuioacă



ternațional. Deși se întâmplă lucruri mult mai sinistre (deci mai interesante) în politica internațională, lumea nu e interesată decât de ciuperca atomice, submarine nucleare și operațiuni atât de secrete încât ajung pe prima pagină a ziarelor înainte să aibă loc. Drept urmare, povestea (i-aș spune quest-ul principal, dar nu există o delimitare clară între „conținutul extra” și firul narativ principal) gravitează în jurul unor rachete săltate din ograda unui contractor privat al Guvernului Statelor Unite. Michael Thornton, proaspăt recrutat de agenția super-secretă Alpha Protocol, este trimis într-o misiune de recuperare și se trezește brusc aruncat în mijlocul unei conspirații internaționale ieșite parcă din mintea unui Tom Clancy angajat cu juma’ de normă. Intriga clasică a unui spy-flick de categorie B, pe care doar un fan al serialelor/filmelor de profil (gen 24, Trilogia lui Bourne, vagonetel de filme cu James Bond) o poate aprecia la ade-vărata ei valoare. Apropos, știati că Alpha Protocol a apărut la patru zile după ce a fost difuzat ultimul episod din 24 (24 mai 2010, mai exact)? Coincidență? Nu prea cred, în dicționarul spionilor nu există acest cuvânt.

În fine, după un tutorial cam sec și turul obligatoriu și deloc impresionant din Arabia Saudită, o introducere (plus intrigă) nu foarte inspirată, care probabil i-a alungat pe mulți înainte ca ei să apuce să guste din dulcețurile vieții de spion, căci există și ele, jocul își dă drumul și devine mult mai interesant. Atunci încep și deciziile tale să conteze și primești ceva mai multă libertate decât ai fi crezut că vei primi după cum s-au desfășurat evenimentele din Arabia Saudită. Pe scurt, luând în calcul operațiunea din ograda saudiților și finalul (nu vă spun unde are loc, că vă veți prinde și singuri în maximum 5 minute), Alpha Protocol ne pune la dispoziție cinci operațiuni (împărțite în misiuni) în patru mari orașe. Cele trei operațiuni (Moscova, Taipei și Roma) pot fi

abordate în ce ordine doriți cu mențiunea că există o mulțime de legături subtile între ele. Nu ți se oferă doar iluzia alegerii, ci ordinea în care alegi să îndeplinești obiectivele chiar influențează în mod discret sau mai puțin discret întreaga poveste. Unele decizii te în Taipei, de plu, pot afecta misiunile din Pentru a ilustra un spoi- Considerați-vă l-am întâlnit pe cel mai simpatic personaj e, pentru că-l veți recunoaște instant de cum îl veți vedea. l-am citit dosarul (o altă găselniță interesantă de-a lui AP), i-am făcut câteva favo- ruri, m-am împrietenit cu el. La rândul lui, individul s-a făcut util atât prin Taipei, cât și în ultima misiune. Facem un salt până în Moscova, unde primim misiunea de a ne infiltra în conacul unui boss mafiot cu o pasiune nesănă- toasă pentru cocaină. Înainte să abordăm o misiune, putem cumpăra intel, adică diverse informații ajutătoare (hint-uri, hărți, obiective secundare sau ceva mai con-

lua- exem- subtil Moscova. tra, vă voi fur- ler minor. avertizați. În Taipei nit pe cel mai simpatic Alpha Protocol. Nu

cret). Dacă l-ați fi cunoscut pe Steve (na, că l-am divulgat identitatea, acum trebuie să mă ascund) înainte să mergeți în vizită la mafiot, omul s-ar fi oferit (contra unei mici sume de bani, desigur) să-i otrăvească cocaina junker-ului, ceea ce ar fi rezultat într-un boss fight mult mai ușurel. Apropos, ca să nu pierd timpul

cu ele mai încolo, vă voi spune acum că boss fight-urile sunt sub orice critică. Nu le văd rostul și reușesc de minune să te scoată din atmosferă și, ocazional, din sărite. Și atât despre ele, că mă enervez. Revenind, asta nu înseamnă că Taipei-ul trebuie neapărat cutreierat înaintea Moscovei. Unele cărări se deschid, altele se închid și voi căpătați astfel un motiv destul de puternic să terminați jocul de cel puțin două ori. Iar când veți depăși amintiri cu prietenii jucători de Alpha Protocol, veți fi surprinși de cât de diferite sunt poveștile voastre. Alpha Protocol este împânzit cu asemenea alegeri (subtile sau nu), cine trăiește, cine moare, ce misiune îndeplinești acum și care mai încolo, pe cine-ți faci prieten, pe cine nu, cum vorbești, cum te porți și așa mai departe, alegeri care influențează discret sau nu întreaga poveste.

Departamentul de marketing al Obsidian-ului (sau poate SEGA și-a băgat coada) a ieșit la înaintare cu un slogan suspect „alegera este arma ta”. Nu sunt întrutotul de acord, designul de nivel este destul de rigid și nu-ți oferă foarte multe posibilități de abordare a unui obiectiv și există momente în care ești forțat să faci lucruri ilogice, dar ca să-i dăm Cezarului ce-i al Cezarului, cel puțin la nivel de storyline, Alpha Protocol este un lung șir de alegeri mărunte sau mai puțin mărunte care afectează în mod subtil „povestea” generată de un playthrough.



La birou



Rolex? Nu, mulțumesc



Mândru mi-s, camufla-m-aș



De veghe în lanul de plutoniu

Ați trăit destul de mult prin zonă sau măcar ați auzit prin casă sau la televizor, ca să nu cunoașteți valoarea unui dosar „la Secu”. Ca un spion cu ochi albaștri care se respectă, și taica Thornton are un fetiș pentru colecționat dosare. Pe lângă faptul că dosarele te fac să te simți ca un mic spion, contribuie serios la background-ul jocului și îți oferă ceva plăcut și util de citit între misiuni, completarea unui dosar (informațiile le poți obține din dialog, seifuri, calculatoare etc., deci scotociți fiecare colțișor) îți va aduce o serie de avantaje, de la cum să „faci din vorbe” un NPC până la mici bonusuri la damage. Între misiuni, când nu aveți chef de citit dosare pentru a vă pregăti pentru ce sau cine vă așteaptă, aveți acces la un e-mail (citiți toate e-mailurile, căci sunt delicioase) și la o rețea subterană de prăvălii de armament și informație. Nu voi vorbi foarte mult despre echipament, pentru că eu am terminat jocul cu un singur pistol și cu amortizor și o uniformă de tot râsul. Ce trebuie să țineți minte e că, spre deosebire de acțiunile dovedite, nu întotdeauna tragi exact unde țințești și că acest lucru se poate schimba dacă investești puncte în skill-urile necesare sau vă modificați arma cu unul dintre cele câteva zeci de module descoperite prin misiuni sau cumpărate de la macasin.

Cea mai simplă și mai satisfăcătoare metodă de a juca Alpha Protocol, și singura metodă pe care o recomand dacă vreți să simțiți că nu jucați un Mass Effect cu picioarele pe Pământ și multe multe bug-uri, este furișatul. Prin metoda tradițional-cioabănească, adică pompați puncte doar în Stealth și Pistol și încercați pe cât posibil să profitați de AI-ul ocazional imbecil. Alternativa la furișatul tradițional este infiltrarea supertehnologizată, recomandată în special celor care vor ură minijocurile. Dacă e să ne luăm după gloată, minijocurile sunt nașpa rău. Sunt trei și m-au scos din sărite mai tare decât aș vrea să recunosc, dar pe de altă parte mi-a plăcut că le mai poți și pierde, chestiune care adaugă un binevenit plus de tensiune în misiuni. În general le poți pierde din cauza controlului, dar până și cu un control perfect, tot nu sunt floare la ureche. Pot deveni cu câteva puncte investite în skill-urile tehnologice. Sau, presupunând că ați băgat un punct în talentul potrivit, puteți să le ocoliți într-un tot prin plasarea strategică a unei

„încărcături” EMP, semn că avem totuși în față un RPG unde reflexele jucătorului contează mai puțin decât skill-urile personajului controlat. Stilul Rambo nu îl recomand nimănui, căci Alpha Protocol e un action prost, iar controlul versiunii de PC lucrează împotriva ta. Nici stealth-ul, oricât de mult mi-a plăcut, nu e o adevărată operă de artă. Sărand peste faptul că nu există un sistem de feedback, să știi și tu cât de bine îți bagi capul la cutie, inamicii sunt conduși de un AI cel puțin dubios și plin de surprize. Ori au orbul gănilor, se împiedică de tine și te confundă cu o cutie de Cola, ori te aud de la o milă marină depărtare și dau buzna cu câțel cu purcel spre locul unde presupun (corect) că te ascunzi. Drept e, există și o cale (adică un AI) de mijloc, care folosește cu succes grenade și tactici rudimentare, dar asta nu-i scuză pe cei mulți și proști. Jocul o dată în SF când în scenă își fac apariția cele trei skill-uri care-l transformă pe Michael Thorton într-un Merlin al spionajului internațional. Este vorba, desigur, de Awareness (observi în timp real pozițiile și orientarea inamicului), Chain Shot (oprești timpul, aliniezi țintele pe dușmani și-i dobori ca la shooting gallery) și Shadow Operative (invizibilitate). Cu primele două m-am obișnuit, de ultima am abuzat ca ultimul om. Pentru că a dat naștere unor situații cel puțin ciudate, în care eu doboram un agent CIA sub ochii uimiți ai colegilor săi care nu pricepeau ce se întâmplă. Una e să simulezi într-un RPG abilitatea

unui agent de a se face nevăzut, alta e să-l faci invizibil. Or Shadow Operative te face invizibil... Și ar mai fi multe de spus și probabil le-aș spune dacă aș avea spațiu și dacă, în ciuda lor, abordarea stealth n-ar fi atât de fun...

„Mi-e silă, Doamne, să ascult, atâtea voci haine

Mi-e silă încă și mai mult, că-s agenturi străine...”

Textele în general și dialogurile în special au fost întotdeauna punctele forte ale Obsidian-ului. Cu tehnica stau ei mai prost. În Alpha Protocol s-au ridicat la înălțimea așteptărilor. În ambele sensuri. M-am așteptat la dialoguri meseriage, amuzante, cu miez sau fără miez, și le-am primit. Personajele sunt, în mare parte, foarte interesante și de ținut minte. Tot după așteptări, alături de ele am primit și un sistem de dialog extrem de interesant în teorie, dar, după tipicul Obsidian, aplicat cam în dorul lelii. S-a renunțat la metoda clasică (din ce în ce mai absentă), adică aia cu replici și timp de rumegat, în favoarea unui sistem mai dinamic. Unu, nu alegem fraze, alegem atitudini, explicate de Obsidian cu ajutorul a trei mari șpioni fictivi (Suave – James Bond, Professional – Jason Bourne, Aggressive – Jack Bauer și mai sunt vreo

două fără agent atașat), iar Michael spune ce-a fost învâțat să spună. Problema e că nu știi niciodată ce va spune, iar frazele șoptite de Michael nu întotdeauna seamănă cu ce aveai tu în minte când ai ales o atitudine. Dacă alegi Aggressive, de exemplu, în speranța că vei livra un discurs tăios, s-ar putea să te trezești că agentul minune îl dă cu tărâcuța de bar pe interlocutor. Doi la mână, avem cinci secunde să alegem o atitudine. Deși personal nu-mi place limita de timp în dialoguri, înțeleg și aproape admir intenția de a injecta tensiune și în dialoguri.

Rareori în viață ai timp să-ți gândești replica și teoretic sistemul acesta se apropie mai mult de realitate. Până la urmă, e o chestiune de gust. Unii poate strâmbă din nas la ideea că QTE-urile au apărut până și în dialoguri, altora le prinde bine puțină presiune...

Tehnic, Alpha Protocol e un mare talmeș balmeș. Ca de obicei când vine vorba de jocurile Obsidian. Animații suspecte (mă pufnește râsul de câte ori văd animația de furișare a lui Thorton), bug-uri mii, un sistem de salvare cu checkpoints (n-ar fi o problemă dacă n-ar fi buguit ca nevoia, obiective care dispar), o cameră nărașă, grafică prăfuită (deși pare-mi-se, AP folosește Unreal Engine 3, mă mir că nu le-a ieșit ceva mai frumos). Nu știu exact ce anume s-a lustruit la el și de ce a fost nevoie de o amânare de un an.

Mujahedin's Curse

Dacă-i luați lustrul tehnologic și-l dezbrăcați de hype, veți observa uimiți că Mass Effect (un titlu care, recunosc, m-a îmbrobodit de nu se poate, deși al doilea

n-a reușit să mă mai păcălească) nu e altceva decât un Alpha Protocol făcut de oameni bogați. Mai restrictiv și cu o poveste ceva mai nasoală. Înjurați-mă cât doriți, dar, ca amator de RPG-uri care vrea să vadă că jocul îl bagă în seamă cătuși de puțin și reacționează măcar de formă la giumbușlucurile lui, oricât de mici și insignifiante ar fi ele în marea schemă, dacă aș fi pus în situația să aleg, aș merge negreșit pe mâna lui Alpha Protocol. E defect în aproape orice mod imaginabil, majoritatea stricăciunilor nu pot fi reparate de patch-uri, veți plânge când veți vedea cât potențial s-a irosit, dar pre legea mea, mi-a oferit mai multe decât Fallout 3 și Mass Effect 2 la un loc și, ca în cazul lui Vampire The Masquerade: Bloodlines, mor de ciudă că nu-i pot da o notă mai mare.

■ cioLAN

De-a v-ați ascunselea



www.level.ro



COVERT ACTION

Cu riscul de a fi trimis la origini de un individ orbit de grafica anilor '90, vă sugerez să încercați Covert Action-ul lui Sid Meier. Minijocuri meseriage, conspirații sinistre și spionaj la greu. Mai multe, într-un Retro viitor...

BUNE:

- ▶ dialogurile
- ▶ unele personaje
- ▶ mliada de alegeri mici și mijlocii

RELE:

- ▶ plin de bug-uri
- ▶ inconsistent
- ▶ Al dubios
- ▶ controlul
- ▶ level design restrictiv

CONCLUZIE:



E defect în aproape orice mod imaginabil, majoritatea stricăciunilor nu pot fi reparate de patch-uri, veți plânge când veți vedea cât potențial s-a irosit, dar pre legea mea, mi-a oferit mai multe decât Fallout 3 și Mass Effect 2 la un loc și, ca în cazul lui Vampire The Masquerade: Bloodlines, mor de ciudă că nu-l pot da o notă mai mare.

7,8

GRAFICĂ SUNET GAMEPLAY MULTIPLAYER STORYLINE IMPRESIE

07	08	08	08	08
08	08	08	08	08
08	08	08	08	08
08	08	08	08	08
08	08	08	08	08

Gen RPG Producător Obsidian Entertainment Distribuitor SEGA
Ofertant 2TH Games Tel. 021.330.37.19 ON-LINE www.sega.com/alphaprotocol
CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 3.4 GHz Memorie 4GB RAM
Accelerare 3D 512 MB

ALAN WAKE

'Tu-i în pix de posedați!

Nu mi-am revenit încă bine din oroarea produsă de imaginea bietului protagonist omonim al iminentului Max Payne, cu trei în coadă, aliniată perfect ideii eroiului bătut de viață, chilug, ferit de orice urmă de farmec, uitat de lume și supărat de criză în așa hal încât moralitatea lui nu mai tinde către vreo extremă, ci pendulează viguros între bine și rău – interesu' propriu să fie satisfăcut! Dar curiozitatea de a vedea ce-au mai făcut, între (mult) timp, prin codrul dezvoltării de jocuri Remedy Entertainment m-a împins cu hotărâre către Alan Wake, un titlu ce amenință să devină sinonim cu Duke Nukem Forever. Până de curând. Psychological Action Thriller zice și pe cutie, chestie din care oricine poate deduce că producătorii îți propun să te faci oleacă la cap, până ce

eventual o iei razna – aici începe partea de acțiune – și începi să couusăști cu toporul sau ciotgunu' populația, zonă de unde începe incitația, continuată probabil prin niscăi sperieturi mai mult sau mai puțin previzibile sau inspirate. Carevasăzică, nu m-a dezumflat lipsa etichetei Horror și-am purces a vedea ce-au tot remediat producătorii în mulții și lungii ani de producție.

Cu poftă de țapat

Din primul moment al filmulețului introductiv, e limpede că întreg jocul a fost construit ca un omagiu adus celor mai populari autori și regizori de thrillere și



proză de groază, alde Stephen King, H.P. Lovecraft, Hitchcock și mai ales David Lynch, iar senzația se confirmă pe parcurs, pe de o parte prin decorul povestirii, orașelul Bright Falls, rupt parcă din Twin Peaks, personaje, întâmplări, concepte, dar și prin multiple tehnici de istorisire și suspansul narativ caracteristic genului. Bunăoară, protagonistul este un scriitor de horror cu mare priză la public, care a mitraliat în rafturi best seller după best seller (dar s-a zgârcit să-și cumpere niște țoale mai de Doamne Ajută), aflat momentan într-o pană de inspirație (la fel de dureros pentru hartist ca niște pietre la prostată și chiar mai ceva pentru impresar, Barry și pentru editură în general), botezat fără pic de rușine sau subtilitate A(lan) Wake. Din fericire, tipul nu e un ratat complet, fiindcă are cel puțin o nevăstuică iubitoare, care s-a gândit să-l mai scoată din peisajul urban aglomerat la o ședință de relaxare într-un orașel de munte obscur, doar-doar o mai vomita animalul niscăi texte, să-și poată achita și ea amenziile de parcare. Așa se face că te trezești... coșmărind. În vis, simți nevoia urgentă de a ajunge într-un far și de a te învăța cu regulile și premisa jocului – un tutorial destul de arătos, rapid, interesant și edificator, în care începe să te hăituiască un autostopist, personaj din propria carte, cu gând să-ți dea topoare la scăfărlie că ai profitat de el (literar) și nu i-ai mai scris de atunci. Din fericire, nevastă-te trezește la timp și constăți că ațipisei pe locul din

dreapta al mașinii, în drum spre Tw... ăăă Bright Falls, așezarea în care urmează să-ți refaci creierii tocați mărunt de New York și cariera de succes. Chestie care chiar se întâmplă, timp de câteva zeci de minute, în care apuci să schimbi politeturi cu localnicii și să admiri de pe bac frumosul peisaj montan și să te oprești la cafea locală, tipic americană, în căutarea tipului care trebuia să-ți dea cheile de la căbănuța închiriată și indicații pentru drum. După un prim contact sinistru cu omuleții de prin crâșmă, care ar putea părea normali doar într-un cadru oficial de azil de nebuni, te alegi cu obiectele căutate, primite însă din mâna unei dudui îmbrăcate în negru, suspecte, care-ți spune că proprietarul nu se simte prea bine și are grijă să-ți ofere un bun venit despre care începi să te întrebi dacă este într-adevăr bun. Și, culmea, se confirmă bănuiala, atunci când, într-un nor de praf lăsat de mașina în care te îndrepti, alături de consoartă, către cabană, apare adevăratul proprietar, alergând după tine cu cheile. Iar lucrurile o iau razna de-a binelea odată ce, după o scurtă ceartă, nevastă-te dispăre, iar atmosfera se schimbă brusc din nou într-una de coșmar – însă unul care te prinde treaz. Îți revii lângă o mașină bușită, undeva pe drumul către lac, lovit la cap și, pe scurt, tot restul jocului încerci să-ți găsești consoarta dispărută, să te dămirești ce e real și ce nu și să deoci planurile prezenței înfricoșătoare care pare să domine nu chiar atât de pașnica așezare montană.

Bineînțeles, călătoria a fost condimentată cu tot felul de orătanii bipede arhetipale, de la țăranul de munte american, cinstita femeie șerif de provincie, chelnerița oligofrenă cu preocupări intelectuale (adică citește romanele lui Wake), un agent FBI la capătul sănătății mintale, până la tipicul impresar pisălog Joe Pesci-an sau baba aparent paranoică dar înțeleaptă – și alții, majoritatea cu mult mai simpatici (menționează specială pentru doi roacheri boșorogiți, cu hernie și toate cele, care au luat-o razna – oare?) și reușiți ca personaje decât protagonistul insipid, inodor, incolor și înțolit dubios.

Masturbare socială



O vacanță relaxantă = moartea pasiuni



Lumina de la capătul lanternei

În Alan Wake, bătălia principală se dă între lumină și întuneric. Acesta din urmă este caracteristic prezenței malefice care plutește peste Bright Falls, de fapt unealta sa principală, cu ajutorul căreia Necuratul își face cuib în sufletele bieților localnici și-i transformă în golemi puși pe răutăți. Totuși, conflictul este polivalent prin interpretările pentru care lasă loc, așa că să nu fiți surprinși dacă pe măsură ce butonați vă vin idei crețe cum că ar fi, de fapt, lupta autorului cu lipsa de inspirație sau zbatearea psihică a personajului între normalitate și o nebulă dată de petrecerea a prea mult timp în universul său imaginar. Cert este că de aici vine și principala mecanică de joc, o idee nu într-un tot

nouă, dar pusă într-un context aplicativ proaspăt. Adică, Alan, pe care-l veți controla mereu dintr-o perspectivă la persoana a treia, are la dispoziție, pentru a scăpa de la ananghie, una bucată lanternă (cu rezerve de rigoare) și tot felul de pistoale, puști și grenade. Șmecheria apare prin faptul că obiectul de iluminat nu are doar scopul evident, ci este o armă foarte importantă. Ză Taken, adică ăia luați de Beznă, sunt protejați de aceasta împotriva oricărei agresiuni tradiționale – mai puțin de lumina de orice fel, care odată concentrată pe ei, începe să alunge tenebrele până în punctul în care ei devin susceptibili împănării cu good ol' bullets. Aici intră în schemă funcția Boost a oricărei lanterne respectabile, care hăleşte bateria cât ai zice „Stail”, dar face o treabă bună prin scoaterea urgentă a întunericului din posedăți. Dacă faceți un management bun, aveți mereu grijă să nu consumați setul activ de baterii complet (caz în care musai trebuie schimbat) și să mai faceți slalom printre inamici până își mai revine, altfel riscați să rămâneți fără destule rezerve pentru ce vă așteaptă, adică o țintă sigură. Mecanica funcționează surprinzător de fain, fiindcă trebuie să combini dozarea atentă a luminii și să te joci



Dale Cooper ar fi mândru de mine





Omu' ca omu', da excavatorul?



Primiți cu rețezatul?

cu fasciculele de pe un inamic pe altul (fiindcă le place să vină în grup), să îți minte pe care l-ai exorcizat și în același timp să le ciurești bine fizicul odată ce devin vulnerabili. Ca bonus, de multe ori, găsești mijloace externe de a-i căsa, fie pornind vreun generator (cu un minigame care făurește un suspans genial dacă te afli cu necurații pe urme), fie mănuiind sau activând niscăi reflectoare care fac o treabă la fel de bună ca și boost-ul, fie aruncând în aer butoiașe.

Aici mai intră în schemă și arsenalul propriu, din care, de departe, cea mai puternică treabă e un pistolăș de semnalizare, care lansează evident proiectile luminoase, cu efecte devastatoare asupra grupurilor sau a dușmanilor mai puternici. Mai există și flashbang-uri, care fac inamicii să dispară într-un mare „puff!”, flare-uri, bune de ținut opoziția la distanță și câteva alte mijloace de a te dispensa de obstacolele ambulante.

Posădații din balamuc

Din menajeria de inamici, se disting câteva tipuri de Luați, dintre care amintesc prostimea, adică pe ăia normali, unii cu mișcări înfrorător de rapide, foarte energici și unii mai înalți și puternici, foarte păcătoși și re-

zistenți. E amuzant faptul că recită obsesiv câteva propoziții și cuvinte care le trădează fostele ocupații, cu voci distorsionate dinamic, care dau un timbru ce variază între calm, jucăuș, sinistru și malefic – aspect extrem de reușit. De regulă, vin înarmați cu furci, topoare și alte nenorociri, pe care au prostul obicei să le mai și arunce către protagonist. Din fericire, dacă ești cu ochii-n patru, ai timp să apeși tasta de eschivă. Din nefericire (dar cumva

gatoriu să mai arunci câte un flare sau să execuți niscăi eschive spectaculoase – aici capătă logică suprapunerea acțiunilor Sprint cu Dodge. Pe lângă bipezi, Alan mai are ocazia să calce în tot felul de băltoace și pete de întuneric, cu efecte nu tocmai plăcute (în general, le-am putut evita și distrage cu lanterna, dar în fuga potârniciei sau în toiul luptei, ai șanse maxime să dai în ele), capcane pentru urși (auci) sau să fie mlruiți în meclă de obiecte

animate de prezențe poltergeist-iene întunecate, de la butoaie și cutii până la utilaje industriale devastatoare, alături de obligatoriul stol de păsări, câtă frunză, câtă iarbă, ușor de evitat prin proiectarea lanternei către el, dar mai greu de ucis la timp în lipsa pistolului de avertizare. Întâlnirile cu buldozere sau combine agricole țin loc de boss fights, însă pe nivelul de dificultate normal nu sunt tocmai problematice (deși, recunosc, am murit de câteva ori, din propriami prostie mai mult decât

lipsa de îndemănare).

Jocul face o treabă foarte bună în a te ține într-o teroare perpetuă, cu mici perioade de respiro, iar întâlnirile cu orăntăniile enumerate mai sus sunt bine amestecate cu filmulețe, momente scriptate (punctul culminant al bătăliei de la ferma roacherilor amintiți mai sus m-a ținut în priză și m-a făcut să mă tăvălesc de râs, aviz amatorilor de L4D), secvențe de alergare, unele foarte bine dozate și puse în scenă și puzzle-uri. Din păcate, acestea din urmă nu implică mai mult decât deschiderea drumului, fie că asta înseamnă să pornești un generator, să tai curentul de pe vreun gard, să găsești o cheie sau să potrivești niște podețe, bașca niște puzzle-uri de navigare. Mai apar și tot felul de marcaje misterioase, vizibile doar sub lumina lanternei, care te conduc invariabil către mici ascunzători cu provizii (veți afla până la urmă cine le-a lăsat și de ce), însă, chiar și așa, jocul te obligă să-ți schimbi mereu abordarea, fiindcă vor exista cel puțin câteva momente în care tot ce poți face este să încerci fuga către lumină, ajutat de flare-uri. Checkpoint-urile sunt destul de bine plasate, marcate de obicei de un bec aprins de la bun început sau activabil într-un fel sau altul, în lumina căruia Alan își regenerează sănătatea

și mai găsește, de regulă, câteva provizii.

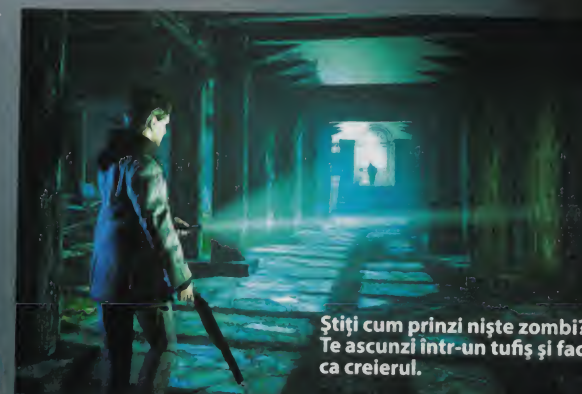
Există și porțiuni de conducere, nu foarte spectaculoase, dar pe parcursul cărora veți avea satisfacția imensă de a exorciza inamicii cu faza lungă înainte să-i jucați sub roți – respectivele bucăți cu mașini, alături de designul de nivel și legătura fizică, naturală între locații, amintesc de faptul că Alan Wake s-a dorit a fi inițial open-world. Lipsa de oameni, fonduri și timp pentru proiectul original, ambițios, l-au transformat într-un action linear, dar unul cu ceva mai multă libertate de mișcare și abordare față de media genului.

Meanwhile in the forest...

Așadar, întreg jocul va trebui să alergeți de la punctul A la punctul B, apoi la punctul C, într-o cursă destul de variată și condimentată cu tot felul de întâlniri, întâmplări, filmulețe intermediare și secvențe de fugă oarbă. O decizie excelentă a fost aceea de a împărți acțiunea în șase episoade, fiecare din ele un film coerent în sine, cu început și cu un sfârșit satisfăcător, dar legat de firul narativ principal. Finalul fiecărui episod este exact ca un final de film, cu melodie și tot tacâmul (veți fi surprinși în mod plăcut de cât de improbabile sunt alegerile muzicale pentru acestea și totuși cât de bine se potrivesc în ansamblu), iar titlul pare proiectat pentru a fi jucat segmentat, pe parcursul a șase seri, lux pe care nu mi l-am putut permite, totalizând vreo 12-15 ore de distracție.

Alan Wake vine cu tehnici narative din cele mai variate, dovadă stând și faptul că, în timp ce jucați, veți găsi prin niveluri pagini dintr-un manuscris pe care protagonistul nu ține minte să-l fi conceput. Merită citite, fiindcă adesea descriu o întâmplare care urmează să aibă loc sau dau o altă perspectivă asupra unor lucruri deja petrecute și asupra ansamblului. În plus, multe sunt foarte bine scrise și spun multe lucruri despre starea lui Alan din momentele respective (este chiar interesant să rejoci titlul pe Nightmare, singurul mod în care poți procura absolut toate paginile de manuscris și să reevaluezi toate întâmplările și stările lui Alan). Apare din când în când și ocazia de a citi câte ceva despre istoria locală, despre tot felul de monumente și instituții ale Bright Falls. Pe lângă asta, de mai multe ori, Alan va putea deschide un radio pentru a asculta unicul post local și a lua pulsul prezentului. Nu lipsesc nici televizoarele, pe ecran

nele cărora veți putea vedea întâmplări stranii, o versiune parcă nebună a lui Wake, dar și episoade din Night Springs, serial fictiv din joc, un mini Twilight Zone care explică tot felul de concepte interesante, precum sinuci-



Știi cum prinzi niște zombi? Te ascunzi într-un tufiș și faci ca creierul.

derea cuantică, dar cu direcție, dând și indicii despre ce s-ar putea întâmpla, de fapt, în joc. Dacă ați jucat titlurile Max Payne, veți fi deja familiarizați cu o parte din metodele de expresie folosite de Remedy, iar dacă sunteți interesați de filosofie asiatică, psihologie (care dealtfel își are originile în Asia) și horror, cu atât mai bine, fiindcă veți găsi numeroase motive familiare.

Din păcate, nu e totul perfect în pădure (lucru care apare exasperant de frecvent), fiindcă Alan Wake duce o lipsă acută de momente memorabile, iar dialogurile și acțiunea sunt variabile, de la bine la mediocră, fără a atinge vreodată extremele genialității sau penibilului. În plus, grafica genială pe timp de noapte / furtună / coșmar, când efectele de iluminare, jocurile atmosferice și ale umbrelor fascinează, nu mai ține pasul pe timp de zi și atunci când vremea e bună, iar animațiile personajelor din timpul filmulețelor intermediare și lipsync-ul nu sunt la înălțime. Dozajul prea mare de bătut piciorul prin pădure, în atmosfera de coșmar care va deveni foarte familiară, ajunge să distrugă spre sfârșit farmecul creat inițial prin repetitivitate (de asta vă spun să-l jucați pe episoade, maxim unul pe zi). Ca să nu mai vorbim de tentative de spiereturi ieftine, care de cele mai multe ori eșuează lamentabil. Formula de gameplay originală, foarte distractivă, alături de povestea incitantă, grafica reușită, vocile, efectele speciale sonore și muzica – geniale și tehnicile narative captivante vă vor ține în priză însă până ajuungeți cel puțin o dată la final, în ciuda oricărui neajuns, făcându-mă aproape să cred că aglome-

rarea de stereotipuri și furăciuni ale genului frizează cumva genialul. Mai ales că nici la sfârșit nu poți pricepe chiar tot, decât dacă vrei cu tot înadinsul să crezi că ai făcut-o. În tot cazul, DLC-urile pe țeavă vor mai arunca puțină lumină asupra misterului.

Pe scurt, Alan Wake propune dilema creatorului, scriitorul ca personaj prins în propria poveste aflată în lucru, ale cărei reguli trebuie să le respecte. Face chiar referire la dilema metamorfozei a filosofului chinez Chuang Tzu, conform căreia acesta, dormind, a visat că este un fluture care zboară liber, uitându-și identitatea reală. La trezire, și-a dat seama că este inconfundabilul Chuang Tzu dar s-a întrebat totuși dacă este el cu adevărat Chuang Tzu, cel care a visat că este fluturele sau un fluture care visează că este Chuang Tzu. Ca replică, pot să le transmit producătorilor că m-am simțit bine butonându-l, dar că, în final, au eșuat, fiindcă la finalul jocului, închizând consola, nu m-am întrebat dacă sunt cu adevărat eu, Andrei, cel care a jucat Alan Wake sau Alan Wake, cel care joacă Andrei.

Caleb

alternativa



HEAVY RAIN

Un alt thriller cu o abordare foarte interesantă și captivantă asupra poveștii, care aduce mai mult a film interactiv, în care alegerile tale contează și ajungi să simți cu adevărat ce presupune fiecare. Grafică excelentă, sistem de joc atrăgător, dar exclusivitate pentru PS3. Altfel, „lectura obligatorie pentru toate platformele” rămâne Silent Hill 2.

*LEVEL Iunie 2010

BUNE:

- atmosferă reușită, sunet, voci și muzică excepțională
- gameplay original, tensionat
- motorul narativ

RELE:

- Alan Wake
- lipsit de momente memorabile
- plin de clișee
- spiereturi ieftine

CONCLUZIE:

Un proiect care a durat mult să se concretizeze, dar nu în formatul ambițios open-world dorit la început, ci într-o formă mai convențională, lineară. Inovațiile aduse de gameplay-ul antrenant, sunetul excelent, povestea captivantă mai ales prin felul în care este spusă și amestecătura de influențe aduc un tribut măgulitor genurilor horror și thriller, care vă va ține lipiți de fotoliu până la capăt, în ciuda defectelor evidente.

8,6

GRAFICĂ 08
SUNET 10
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 08
STORYLINE 09
IMPRESIE 08

Gen Action/Thriller Producător Remedy Entertainment Distribuitor Microsoft Game Studios Ofertant Gameshop ON-LINE www.alanwake.com

La masă, Thor și ciocanul lui



În Alan Wake, nu merge să urinezi pe garduri în întuneric

EVE[®]

ONLINE

TYRANNIS

Tot mai departe și mai departe...

Eve Online este, fără îndoială, MMO-ul cu cea mai constantă evoluție de pe piață. Din aproape în aproape, acest MMO, care este recunoscut de majoritatea criticii ca cel mai avansat și mai complex joc video al zilelor noastre, s-a transformat atât de radical din 2003 până acum încât putem vorbi fără probleme de Eve Online 2, poate chiar 3, cu diferența că nu a cerut jucătorilor săi să plătească scump pentru fiecare bucată de conținut oferită.

După cum știți de pe site-ul oficial, Eve Online a ajuns la al 12-lea expansion oferit gratuit, totalizând peste 300% conținut suplimentar, după o estimare proprie. Chiar dacă la bază universul New Eden are aceleași reguli de existență, posibilitățile pe care le are acum un

pilot sunt foarte multe, plecând de la misiuni, explorare, minerit, panificație, comerț angro și cu amănuntul, pvp, world domination, killing bunnies (Guristas adică) etc. Singura problemă rămâne aceeași, și anume că un jucător în continuare trebuie să citească documentația amănunțită de pe wiki-uri, forumuri etc. pentru a reuși să priceapă repede ceva din ceea ce se întâmplă în jurul lui. Ceea ce mă duce cu gândul la clasică întrebare de pe canalul de help – „Unde trebuie să merg ca să fac misiunea X?” și la clasicul răspuns „Du-te în Elwynn Forest.” Sau „Ce fac cu modulele că nu mai au loc în cargo?” etc. Da, Eve are în continuare un tutorial care însă creează confuzie în mintea unor oameni obișnuiți să „Pick up and play” și să sară peste el de la jumătate încolo. Eve nu este WoW sau Warhammer ori Star Trek Online. Eve este diferit, este mai mult decât un joc.

Eve este un instrument pentru oameni dedicați, dispuși să absoarbă absolut orice informație nouă, pentru că

numai așa vor ajunge să înțeleagă de ce Tracking Speed este o funcție de Signature Radius, Speed și Distance. Sau de ce ai nevoie să folosești un Target Painter ori de ce e mai bine în PVE să crești Armor Resistance-urile, iar în PVP să pui mai multe Heat Sink-uri și plates sau cum să calculezi DPS-ul etc. Există acel canal de help de unde îți poți extrage cea mai mare parte din informație, dar nu informația care e deja în documentația oficială și neoficială. Dacă vei întreba „Ce skill-uri trebuie să-mi antrenez primele?”, ți se va spune „Reading”. Pentru că nimeni nu va sta să-ți explice lucrurile de bază. Eve e un joc prietenos cu cei care acceptă din start că a fi „gamer” nu are nicio treabă cu ceea ce te așteaptă. Nu toate jocurile sunt făcute să-ți ofere satisfacție din primele minute și nu toate jocurile sunt concepute să te facă să te simți erou. Mai sunt și de-astea care te fac să te simți... limitat, cel puțin la început.

Marea Coborâre

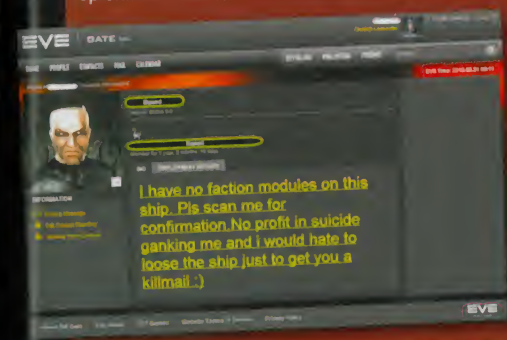
După ce s-a ajuns în stadiul de a se extrage resursele lunilor planetelor, era cazul ca, la un moment dat, să se acopere și ultima nișă

Eve Gate

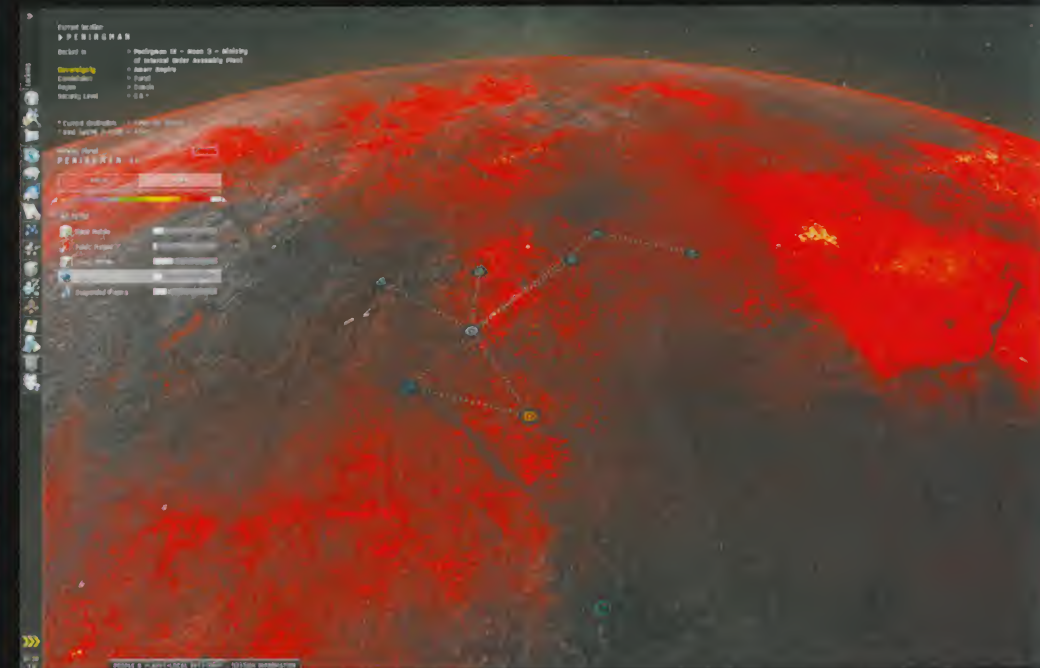
Unul dintre lucrurile foarte importante introduse odată cu Tyrannis este interfața web de administrare a contului in-game, pe nume Eve Gate. După Dominion, când a fost în fine introdus browser-ul web full option, capabil să ruleze și conținut „embedded”, era doar o chestiune de timp să se introducă și un mod de a-ți accesa și modifica anumite date din exterior.

Mi se pare ciudat că nu a fost introdusă mai demult, dar e de înțeles având în vedere că cele mai mari tepe date într-un joc au fost aici, în EVE.

Ca opțiune, din nefericire nu-ți poți pune skill-uri la antrenat, dar îți poți accesa in-game e-mailul și calendarul, îți poți administra contactele, cărora le poți inclusiv vedea profilul și trimite mesaje, îți poți chiar edita BIO-ul, ai un client de tweeting care face broadcast pe profilul in-game și altele în viitor cel mai probabil. Personal, aș da orice pentru un OOG chatting client, ca să poți tot timpul să fii la curent cu ce se întâmplă pe canalele de alianță când e rost de bătaie. Din păcate, asta nu se va întâmpla niciodată pentru că știți cu toții ce obsesie există față de spionii invizibili...



a produselor oferite pe piață de către CCP. Practic, în afara de câteva lucruri nu foarte importante, absolut orice e folosit acum în ciclul economic din Eve este produs și generat de jucători. Lanțul a fost închis cu introducerea industriei planetare. Începând din acest moment, economia Eve Online este una independentă și de sine stătătoare, supusă acelorași reguli ca și în lumea reală. Fiecare lucru produs are locul lui și se încadrează într-un ciclu global care sfârșește cu produsele finite necesare... războiului. Pentru că singurul lucru care întreține



economia acestui univers este conflictul. Dacă brusc în Eve lumea nu ar mai lupta, economia s-ar prăbuși, iar jocul s-ar sfârși.

Un singur lucru mai lipsește în acest moment, și anume luptele planetare. Iar acestea sunt programate pentru viitor, când CCP plănuiește să lanseze MMO-ul pentru console DUST 514. Prețioasele instalații planetare vor deveni sensibile astfel la atacuri. Evident, vei putea să oferi contracte mercenarilor de pe console ca să îți apere instalațiile.



Planete și structuri planetare

În acest moment, EVE oferă în jur de 55.000 de planete industrializabile. Ele sunt împărțite în 8 categorii – Barren, Gas, Ice, Lava Oceanic, Plasma, Storm și Temperate. Fiecare planetă este dotată cu un număr maxim de 5 „resurse” distribuite pe suprafața sa în mod mai mult sau mai puțin organizat. Fiecare dintre aceste resurse poate fi

rafinată și transformată în materii prime care vor fi folosite pentru Tier-ul 1 de producție. Pentru a-ți începe cariera de industrie, vei avea nevoie de 4 skill-uri esențiale și unul adițional pentru scanări mai bune. Sistemul de producție este creat în așa fel încât poți ajunge chiar și la Tier 3 de producție cu resursele de pe o singură planetă. Singura problemă este că nu va fi eficient, deoarece resursele sunt distribuite inegal. Așa că cel mai probabil va trebui să folosești mai multe planete și să transporti resurse între ele. Fără acest gen de management interplanetar, vei face ISK exact cât să-ți iei un Civilian Miner. Evident, poți suplimenta nevoia de producție pe un anumit Tier achiziționând cele necesare de pe piață, dar va fi mai scump.

Așadar, să zicem că ți-ai ales să pornești pe o planetă de tip Gas. Cele cinci resurse disponibile sunt





Aqueous Liquids, Base Metals, Ionic Solutions, Noble Gas și Reactive Gas. Odată antrenate skill-urile, îți alegi cel mai avansat Gas Command Center posibil și-l pui în cargo. E interesant faptul că, pentru a amplasa un Command Center pe o planetă, nu e nevoie să fii pe orbita sa. E suficient să-l ai în cargo-ul navei și să fii în același sistem solar. Odată ce ai selectat planeta vizată și ai intrat în Planet Mode, vei putea amplasa acest CC. Înainte de a face asta însă, trebuie să te decizi asupra lanțului de producție. În acest caz particular, m-am decis să produc Coolant. Am nevoie de Aqueous Liquids și Ionic Solutions, pe care va trebui să le transform în Water și Electrolytes. Ca urmare, scanez planeta pentru cele două resurse și văd care sunt cele mai bogate zone. Cu cât skill-urile de Planetology și Advanced Planetology sunt mai mari, cu atât am acuratețe mai mare la scan. De asemenea, rezoluția scanării poate fi variată trăgând de capetele barei care conține codurile de culoare.

Ciclul de producție

Undeva între aceste zone mă decid să amplasez acest Gas CC astfel încât să-l folosesc ca hub pentru a minimiza lungimea conectorilor. Conectorii consumă CPU și Power Grid, așa că trebuie să fie cât mai scurți. Mai departe, amplasez cele trei Processors, dintre care una transformă Aqueous Liquids în Water, a doua care transformă Ionic Solutions în Electrolytes și în final a treia, care preia Water și Electrolytes și îi transformă în Coolant. Evident, Coolant-ul poate fi mai departe folosit în Tier 3 și 4 pentru a produce alte lucruri. Dar în cazul de față e suficient să ajung la Tier 2. Pe o altă planetă voi construi o altă rețea care-mi va oferi componentele necesare pentru a produce Tier 4 Organic Mortar Applicators, chestie scumpă (acum 2.400.000 ISK) folosită la construcția de module pentru navele Tech 3.

Odată procesoarele amplasate, pun un Storage Facility și apoi extractoare de cât CPU și Energy Grid mai am, stau cu un ochi la cât generează fiecare pe ciclu, astfel încât să optimizez procesul.

Direcționez toate resursele către Storage și de la Storage către Processors și înapoi (cu mențiunea că va trebui să alegeți la fiecare Processor lanțul care acceptă ca input resursele respective) și confirm planul. Totul costă bani, așa că jocul nu aplică modificările făcute decât după ce apeși minunatul buton Submit.

Când vei seta Extractors, trebuie să vezi ce resurse

ai disponibile și să selectezi „vâna” dorită. De obicei diferă între ele ca volum și timp de extracție, pentru că aceste resurse se consumă într-un timp anume, care este specificat. Trebuie să ai grijă să revii la intervalul acela orar pentru a seta extractoarele din nou.

E o muncă de management serioasă dacă ai astfel de lanțuri de producție pe cele maximum 6 planete pe care le poți coordona din skill-uri. Atenție, nu poți amplasa decât un singur Command Center pe o planetă.

Odată început ciclul, la anumite perioade de timp vei putea exporta pe orbită (contra unei mici taxe) produsele extrase pentru a le transporta unde ai nevoie sau vinde. Administrarea planetelor se poate face și de la distanță, chiar între sisteme solare dacă ai skill-ul corespunzător, lucru care ajută atunci când trebuie să resetezi extractoarele.

Sunt sigur că nu ați înțeles exact care e sistemul, pentru că una e teoria, alta e practica. Ca să ajung să în-



țeleg, am pierdut în prima fază vreo 5 – 10 milioane pe iterații, pentru că numai încercând puteți afla cum se face. Dacă nu aveți ISK, intrați pe serverul de test, unde puteți experimenta în liniște.

că, cel puțin deocamdată, resursele per jucător sunt infinite. Să vedem ce va fi odată cu lansarea lui Dust 514.

Unul dintre lucrurile pe care ar trebui să le cunoașteți este că acest sistem este făcut pentru jucători, nu pentru organizații. E gândit să dea de lucru micilor antre-



Cealți...

Am constatat cu surprindere că momentan nu există o limitare a suzeranității pe anumite resurse într-o anumită zonă. Adică poți face un CC destul de aproape de cel al altui jucător ca să-i poți „fura” cumva resursele. Din fericire, nu am observat să mă afecteze direct, ceea ce înseamnă

prezori astfel încât aceștia să trăiască de pe urma corporațiilor care au nevoie de resursele lor.

În ceea ce privește evoluția prețurilor, momentan acestea sunt scăzute pentru că există încă plenitudinea dată de rămășițele de pe piață din sistemul vechi. Însă în câteva luni, lucrurile se vor schimba. Așa că alegeți să produceți acele componente care se folosesc în producția de consumabile și depozitați-le până când vor veni vremuri mai bune.

Concluzia e că EVE se aseamănă acum și mai mult cu lumea reală. Cu această ultimă componentă strategică, jocul a adăugat un nivel de conținut foarte mare, care va atrage tot felul de oportuniști. Din fericire, momentan e loc pe cele 55.000 de planete. Dar peste un an nu va mai fi. Iar lipsa de resurse va târî New Eden într-un conflict și mai violent, de data asta la nivel personal, nu corporatist.

Doamne-ajută!

Locke



BUNE:

- design bun
- făcut pentru solo-play
- puține skill-uri necesare

RELE:

- sistem complex, neprietenos
- documentație oficială puțină
- micromanagement masiv

CONCLUZIE:



Încă un pas spre perfecțiune.

9,8

GRAFICĂ

SUNET

GAMEPLAY

MULTIPLAYER

STORYLINE

IMPRESIE

10

10

09

10

10

10

10

10

10

10

Gen Space MMO Producător și Distribuitor CCP
Ofertant store steampowered.com ON-LINE www.eve-online.com

CERINTE MINIME: Procesor 1.5 GHz Memorie 1 GB
Accelerare 3D 14 MB

Gladiatorii asfaltului

SPLIT/SECOND VELOCITY

Split/Second a avut parte până acum nu numai de un preview, dar și de un hands-on pentru care am dat o fugă până în Brighton, un orașel situat pe coasta sudică a Marii Britanii. Este locul în care studioul Black Rock a dat naștere excelentului Pure, o nebunie de joc în care ATV-urile țin capul de afiș și adrenalina la cote amețitoare.

Acum, proaspăt scos de pe linia de asamblare, ne oferă Split/Second, un joc care încearcă din răspuși să reînvie atmosfera jocurilor de curse de odinioară, în care concurezi și detonezi explozii catastrofale în același timp. Pe locuri, fiți gata...

Motor!

Ideea este simplă, dar în același timp inventivă. Pe scurt, unul producător de televiziune de peste ocean îi vine ideea dementă de a realiza show-ul de televiziune suprem, în care opt concurenți își aleargă bolizii către linia de sosire pe traseele de pe un platou de filmare mai puțin obișnuit: un veritabil oraș în miniatură, în care aproape orice element din decor îți poate exploda ori când în față, aruncându-te în aer. Șmecheria constă în faptul că fiecare concurent are la dispoziție o scală gradată împărțită în trei segmente, care se umple pe măsură

ce execută diverse manevre riscante, cum ar fi drift-uri, salturi, draft-uri în spatele altor bolizi și altele asemenea. Uple bara gradată suficient de mult și vei observa la un moment dat cum apare o iconiță deasupra concurentului din față ta, fapt ce te avertizează că poți declanșa un așa-zis power-play - o explozie sau un mecanism mortal ce are mari șanse să-l trimită pe ghinionist la ghebe. Efectele acestora nu sunt, însă, permanente, adversarul având șansa revenirii în cursă după câteva secunde de buimăceală, dar îți dau suficient de mult timp ca să-l depășești. Apoi, dacă umpli scala gradată la maximum, adică toate cele trei segmente ale ei,

Întâlnire cu un butoi



La ghebe!



Siiingur... atât de siiingur...

ți se oferă șansa declanșării unei uriașe explozii ce alterează definitiv traseul, dând naștere unor noi rute și probleme nefericiților care au avut ghinionul să se afle la locul și momentul potrivit, căzând în capcana pe care ai întins-o. Aceasta poate fi o clădire care ți se poate prăbuși în cap atunci când ți-e lumea mai dragă sau, dacă ai noroc, în față, caz în care vei schimba imediat asfaltul cu unul dintre etajele acesteia pentru a continua cursa, dar poate fi și un turn de control, o benzinărie, un vapor care o ia razna, spulberând debarcaderul cu tot cu tine, ba chiar și un ditamai avionul de pasageri, ce se prăbușește amenințător către mașina ta. În cel mai fericit caz ești măturat de cupa unei macarale sau o gigantică bilă metalică folosită la demolări, zdrobit de o antenă radar, spulberat de un butoi cu explozibil, strivit de o basculantă azvârlită ca la popice dintr-un elicopter și distrus de cisterne cu benzină și mașini parcate „regulamentar”. Depinde numai de tine și de noroc să eviți cu eleganță capcanele, mai mult la mustață, dat fiind faptul că toată nebunia asta se petrece la viteze amețitoare.

Divers, diferit

Campania solo este împărțită în episoade, alcătuite, la rândul lor, dintr-un anumit număr de evenimente competiționale. Pe parcursul fiecărui eveniment poți

De la vapor, la portavion



câștiga puncte, în funcție de poziția pe care te clasezi la final, rezultatele bune fiind recompensate cu bolizi noi, mai puternici, și accesul în cursele de elită, apogeul fiecărui episod, însă Split/Second se abate de la rețeta clasică, condimentând-o cu elemente noi, ce îmbogățesc experiența de joc. Astfel, pe măsură ce avansezi în carieră, deblochezi accesul la evenimente mai puțin „obișnuite”, cum ar fi curse contra-cronometru în care power-play-urile sunt declanșate automat, în care trebuie să eviți rachete lansate de elicoptere și butoaie explozive aruncate din camioane.

Dar fără un gameplay echilibrat, Split/Second nu



Slalom printre rachete

Iar după el, potopul!



Cineva n-a legat bine butoaiile alea



Nici măcar n-am mirosit-o

trasee, de exemplu, o mașină mai rapidă nu este întotdeauna cea mai bună alegere, pentru că poate fi mai puțin manevrabilă sau rezistentă la explozii decât cele alese de adversari. Așadar, să nu vă mirați dacă la finele unei curse vă veți trezi pe ultimul loc. Pur și simplu v-ați chinuit cu o mașină care nu se potrivea cu decorul. Reluați cu alta :).

Avem di tăti

Modurile de joc sunt diverse și includ, alături de cursele „clasice” în care trebuie să te clasezi pe un loc

LOST PLANET 2™

Centrală la purtător

Cât de căscat trebuie să fii să pierzi o planetă? Am mai auzit de oameni care își pierd o cheie, o batistă, actele de la mașină sau poate hai, chiar un copil în mall, dar să pierzi o planetă... e un pic cam nasol. Ar trebui să-ți pui niște probleme. Sau poate, în viitorul îndepărtat, când lumea colonizează spațiul în prostie, când planetele îți atârnă de cureaua pantalonilor, să pierzi o planetă nu e chiar așa de speriat. Oricum, eu unul dacă aș ajunge vreodată să-mi pierd o planetă, cred că m-aș da un pic de ceasul morții și, mai mult ca

sigur, aș ascunde acest lucru de restul oamenilor care au încă planetele proprii sub control. Dar să ajungi să faci un joc despre o planetă pierdută este un pic cam mult. Este ca și cum ți-ai pierde, nu știu... Rolls Royce-ul printre Dacii și nu ai reuși să-l recuperezi, iar apoi te-ai lăuda cu acest lucru. Hai să zicem că merge prima oară, dar să o faci și a doua oară? Lost Planet 2! Oops, I did it again!

Evident că jocul nu are nici în clin, nici în mănecă cu o planetă pierdută per se, dar când am auzit titlul



Oare o fi cu mine în echipă?!

www.level.ro



Pofta-n cui, lupule!



The stupid ones

pentru prima oară, l-a asta m-am gândit. Cine a pierdut o planetă? Vreau să-l văd și să-i dau vreo două. Și nu planete...

Căldura inimii vs. răceala mediului

Pentru mine, ca un joc să fie bun, trebuie să îmi ofere mai ales o poveste interesantă. Aș putea să trec cu vederea foarte multe puncte slabe ale jocului dacă măcar intriga mă stimulează cât de cât. Nenumărate jocuri cu un potențial imens au clacat în momentul în care nu reușeau deloc să mă atragă în universul creat de ele, înfrustându-mă prin povestea mai mult decât cretină sau chiar prin completa sa lipsă. De la unele jocuri știu că pur și simplu nu trebuie să te aștepti la prea multe, așadar ridică din umeri și este chiar posibil să le dai o notă mare datorată unui cumul de factori pozitivi luați de tine în calcul. Dar de la altele, de la jocurile mari, jocurile cu pretenții, jocurile cu bugete de producție imense, te aștepti să rupă gura târgului.

Cam asta este problema mare a lui Lost Planet 2. Deși producătorii au fost trași la răspundere de comunitatea jucătorilor din toată lumea pentru povestea mai mult decât subțire din primul joc al seriei și te-ai fi aș-



ciun fei de informații din care să înțelegi ceva. De altfel, lipsa informațiilor este componenta principală a jocului, căci nu beneficiezi de informații despre absolut nimic.

Lost Planet 2 nu se bucură de aportul unui erou cu care te poți identifica pe parcursul jocului, nu face nimic să te lege de personajele pe care



teptat ca în partea a doua să țină cont de doleanțele noastre, iată că s-au lăsat și mai mult pe tânjală la capitolul storyline.

Am trecut prin multe misiuni până să îmi dau seama ce se întâmplă în joc. Relativ să-mi dau seama, căci nici acum nu sunt convins că am înțeles prea multe din ce se întâmplă pe E.D.N. III (planeta pierdută). Lipsa detaliilor despre cine, ce și de ce se bate pe parcursul poveștii este de-a dreptul debusolantă. Nu știu cine sunt ăia buni și ăia răi decât târziu în joc și nu pentru că ar fi un mister, ci pentru că pur și simplu nu ai ni-

le ai sub control. De-a lungul jocului ajungi să controlezi mai multe personaje, aparținând diferitelor facțiuni de pe planeta în cauză. Dar cine sunt ei, ce fac și ce vor este învăluit în mister. Tot ce am putut înțelege este că una dintre facțiuni, de altfel și cea mai puternică, era o corporație ce urmărea distrugerea planetei pentru a capta energia termică rezultată în urma conflagrației, iar că restul facțiunilor încercau să i se pună contra, cumva devenind băieții buni, deși erau niște bandiți, hoți și ucigași.

Astfel, pe rând ajungi să faci misiuni ba pentru unii, ba pentru alții, misiuni complet lipsite de logică pe moment. Ba chiar la un moment dat am simțit un gust amar în gură, când am ajuns să lucrez pentru scursurile

Mi se spune l'uomo popostrello



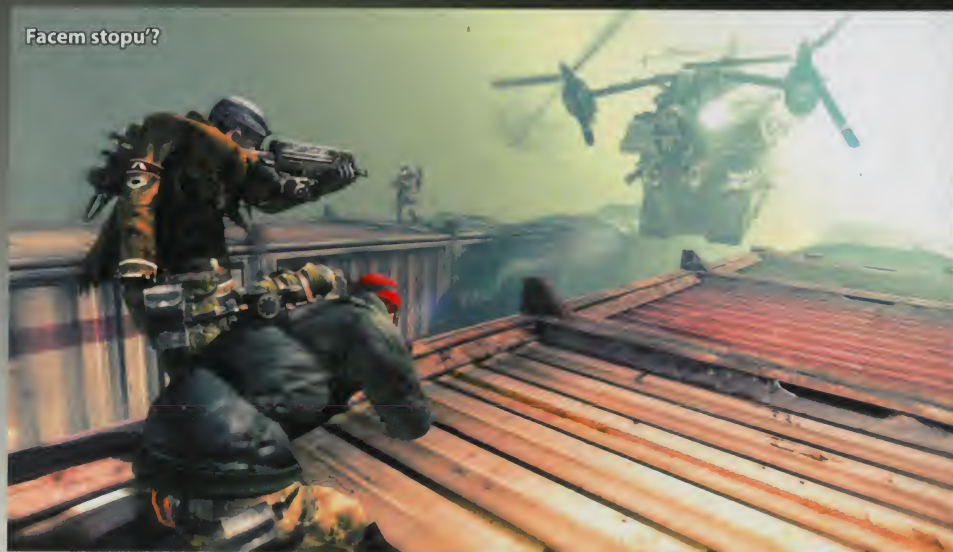


deșertului, niște personaje stereotipe, tipic americane. Iar când spun tipic americane, mă refer la modul în care mexicanii sunt văzuți de către americani. Ca niște imigranți ce vorbesc prost engleză, sunt lipsiți de onoare și omenie și sunt proști de dau în gropi. La propriu. Unul dintre momentele

ce se doreau comice în joc mai mult ca sigur că a ajuns să supere decât să provoace zămbete.

Întreaga intrigă a jocului se învârtă în jurul energiilor termice pe care planeta le are de oferit. Până spre sfârșitul jocului, singura modalitate de a intra în posesia acestei energii era de a ucide ceva sau pe cineva și a-i asimila căldura degajată. Această energie termică este forța motrice a oricărei ființe sau aparaturi de pe planetă. Fără ea, nimic nu funcționează. Iar când planeta pe care te afli este aproape în întregime acoperită cu gheață, importanța sa crește exponențial.

Facem stopu'?



Akridul și genocidul

Ce poate recolta colonistul pe E.D.N. III pentru a intra în posesia binecuvântatei călduri? Nimic altceva decât fauna locală. O faună care nu privește deloc placidă la exterminarea sa rapidă. Toate formele de viață de pe planetă sunt cunoscute sub numele generic de Akrid, iar fiecare specie beneficiază de un număr de cod. Aceste animale sunt de la mărimea unor câței, până la unele ce ating dimensiunea unui portavion și pe fiecare dintre ele trebuie să le lovești în punctele ter-

rice sensibile, altfel nu le pasă nici cât negru sub unghe că reverși peste ele încărcătoare întregi. Spre deosebire de primul joc al seriei, în care totul se petrecea în zăpadă, acum gameplay-ul este mult mai variat. Se poate spune că varietatea este chiar punctul forte al acestui joc. Sunt convins că, dacă se investește aceeași muncă în poveste și tweaking de gameplay la fel ca la designul de nivel, jocul ar fi fost o capodoperă. Niciuna dintre misiuni nu seamănă cu alta. În niciun caz nu vei fi plictisit de aceleași lupte, pe aceleași câmpii sau coridoare. Te vei bate în mijlocul furtunilor de zăpadă, în catacombe, în junglă, în deșert, ba chiar și în spațiul cosmic. Și vei face asta ajutat de mirololantul AI pus la dis-



poziție de prietenii noștri de la Capcom. Nu există frustrare mai mare decât jocul în echipă cu AI-ul. Sunt atât de proști încât îți vine să te dai cu capul de pereți. În bătaile de zi cu zi, nu le duci dorul prea tare, căci cu sau fără ei tot tu faci curățenie. Ți se rupe un pic inima când vezi că rămân blocați în uși, că trag în pereți sau că fac alte tâmpenii, dar apoi ridici din umeri, te duci și rezolvi problema. Dar altfel stă treaba când ajungi la final de capitol, te bați cu zmeul zmeilor și vezi că nu mai apuci să faci nimic, pentru că prostanii stau și cască gura ca la Tom și Jerry. Adevărul e că și au la ce. Fiecare dintre boșii de final de capitol este impresionant, plus că trebuie să faci un adevărat tur de forță pentru a-i dărâma. Slavă Domnului că există posibilitatea de a juca în cooperativ, căci fără ajutorul neprețuit al lui KIMO, eram probabil și acum blocat în tren.

Cu atât mai frustrant devine totul la sfârșit de capitol, când numărul de încercări pe care le ai la dispoziție pentru a ucide un boss este limitat de numărul de data posts pe care le ai sub control. Aceste data posts sunt un fel de checkpoints sub formă de stâlpi pe care le poți cuceri de la inamic pe măsură ce avansezi în capitol. Fiecare dintre ele îți oferă o viață, putând să te respawn-ezi la oricare dintre data post-urile din jur. Faza ultra na-soală este că, în momentul în care ajungi la final de capitol, te iei în piept cu un akrid cât Casa Scânteii și ești ajutat doar de AI, ai cam feștelit-o. Căci fiecare boss are câte un punct slab, dar care este atins doar dacă echipa funcționează cum trebuie. Iar tu și AI-ul nu faceți deloc o echipă bună. Așa că așteaptă-te să alergi dintr-o parte în alta, rugându-te ca, până ajungi la supapa de răcire, să nu dispară muniția din tun,



Lupta pentru supremație între Rapidul de și 10 și Personalul de și Buhuși

sau alte asemenea detalii despre care AI-ul nu are habar. Și să nu dea Sfântul Petre și Treimea să pierzi toate viețile culese pe parcurs cu greu din data posts, căci vei lua tot capitolul de la capăt, iar capitolele sunt lungi cât o zi de post.

Jocul mai are și alte scăpări, nu doar un AI prost sau lacune în poveste. Nici pe departe. Poate cele mai frustrante momente ale jocului sunt cele în care mori fără să trebuia să mori. Probabil pentru a compensa un pic prostia AI-ului, pentru a nu te face să crezi că toți inamicii stau la 10 metri în fața ta și nu sunt în stare decât să se zgâiască la tine. Jocul abuzează de puterea knock back-ului. Cele mai multe morți le-am avut în momentele de doi lei în care mă aflam într-un vehicul în mers (și sunt destule misiuni în care alergi pe trenuri sau pe platforme în mișcare) și un amărât de lunetist sau un prost cu un aruncător de rachete imi trăgea una în freză și zburam din mers. Nu ar fi nimic dacă aș fi fost îmbrăcat ca Winnetou, doar în șnururi de piele, dar călăream ditamai VS-ul (Vital Suit), pe care ar fi fost greu să-l urnești din loc lovit de tren.

Că tot am ajuns la VS-uri, trebuie să vă vorbesc un pic despre aceste mașini de tocat carne. Pe parcursul jocului ajungi să te cațeri în tot felul de transformers, care mai de care mai fistichiu și mai periculos. De departe, cel mai interesant a fost elicopterul care s-a încăpățânat să dea cu mine de pământ de două ori, până am reușit să-l imblănezesc. Cu ajutorul VS-urilor ajungi să calci în pi-



te poate împinge de pe bordură cu un plici, fără pic de respect pentru gabaritul tău.

În gașcă

Cea mai interesantă parte a jocului poate fi considerată însă multiplayer-ul. Se pare că este singurul punct cu adevărat bine pus la punct de către producători. Dar sunt convins că întreg jocul ar fi fost bestial dacă nu te loveai de AI-ul mai mult decât idiot. Modulurile de multiplayer încearcă chiar să-ți ofere și recompense pentru prestația ta în modul online. În principiu, poți deschide noi arme cu care să împarți prăpăd în stânga și în dreapta, dar de cele mai multe ori ți se dă posibilitatea de a-ți atașa numelui diferite titluri cretine sau niște emotes speciale. Nimic spectaculos.

Oricum, este clar că jocul este destinat să fie jucat în multiplayer, inclusiv în campanie.

Koniec



GEARS OF WAR 2

Mult mai bun decât jocul de față, Gears of War 2 îți oferă exact ce ai vrea de la un joc cu pac-pac în cooperativă. Provocări pe măsura talentului fiecăruia, o poveste interesantă și un design de excepție fac din Gears of War 2 fratele mai mare, mai deștept și mai frumos al lui Lost Planet 2.

*LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:

- ▶ grafică bună și variată
- ▶ luptele cu boșii sunt incredibile
- ▶ un multiplayer ce te poate ține în fața televizorului ore întregi

RELE:

- ▶ un AI de doi lei
- ▶ poveste searbădă cu multe găuri
- ▶ lipsit de personaje de care să te atașezi

CONCLUZIE:



Cu toate că este foarte variat, iar luptele cu boșii sunt mai mult decât interesante și spectaculoase (mai ales ca scală), Lost Planet 2 pierde puncte mari de tot la capitolele poveste, consecvență și aport de excelență al AI-ului la acțiune. Păcat de munca din spatele lui, ar fi putut să fie mult mai bun dacă se implicau un pic mai mult narativ. Poate chiar aș fi ignorat problemele de AI dacă povestea mă ținea cu sufletul la gură.

5,8

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

08
07
06
07
02
05

Gen AI: [illegible] Producător: [illegible] Distribuitor: [illegible]
Ofertant: [illegible] ON-LINE: [illegible]

SAM & MAX

the Tomb of Sammun-Mak

„Son of Sammeth”

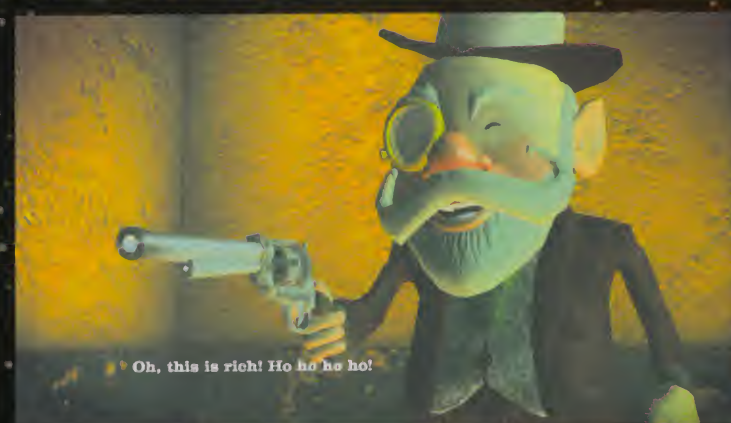
The Penal Zone m-a luat pe nepregătite. Eu mă așteptam la eterna goană după fonduri pentru invențiile supraapreciate ale paranoicului Bosco, la clasicele locații și la străvechiul inventar burdușit cu obiecte de uz casnic și nu numai. În schimb am primit mecanici noi, gorile spațiale, un iepure clarvăzător și o linie narativă trasă pe nas și transformată în octeți halucinogeni de către un Rod Serling cu viciile și spaimile lui Phillip K Dick. Surprinzător, nu?

Voi presupune că ați reușit să răsturnați planurile de dominație universală ale goriloizului intergalactic. În caz contrar, nu citiți mai departe că urmează ceva spoil-

er-e. Mai bine ronțaiți un ginseng, puneți mâna pe mouse și rezolvați problema. Căci, dacă vă considerați un fan al genului adventure și încă n-ați bătut maimuța (sună mai bine în engleză, dar asta e), aveți o problemă. Așadar, mulțumită vouă, mânătorilor de mouse, gorila megălo-mană se hodine cu strămbii în zona penală, sipetul cu jucărioare al Satanei se află în posesia poliției liber-profesioniște (Dumnezeu să ne ajute) și Universul pare în afara oricărui pericol. Totuși, ceva e în neregulă în peisaj, și nă refer la vocea prevestitoare de rele a naratorului. În fața celor doi detectivi se desfășoară o scenă cel puțin curioasă. Un schelet micuț, ca de iepuraș, este gătit taifndru de către un schelet ceva



It's a silent movie, little buddy. Filmed before the invention of vocal cords.



măi măișor care aduce puțin a dulău cu pălărie și baston reflectorizant. Se îngroașă gluma, mai ales că am avut de așteptat o lună întreagă ca să pot afla ce hram poartă cele două grămăjoare galbene și suspecte de oase, timp în care am avansat tot felul de teorii care mai de care mai dubioase. Un cliffhanger în toată puterea cuvântului, care m-a făcut să aștept mai nerăbdător decât de obicei continuarea aventurilor celor doi detectivi. Și ce continuare... Chiar dacă The Penal Zone m-a șoptit discret că sezonul cu numărul trei e mai cu ștaif și plin de surprize, tot n-am fost pregătit pentru ceea ce avea să urmeze...

Mystery Science Theatre 2010

În primul rând, protagoniștii lui The Tomb of Sammun-Mak nu sunt cei doi descreierați mizantropi pe care l-am călăuzit timp de douăsprezece episoade, ci străbunicii lor de mult dispăruți, ilustrații Sammeth și Maximus, foști posesori ai schelețelor mai sus menționate. Explicația e simplă, n-avem nevoie de un trekker care să ne explice sfâșos cum un căpitan neatent a călcat într-o falie temporală alterată, a uitat să se steargă pe preș la intrarea în nava spațială și astfel a mănjit tot universul cu clonele lui Sam și Max. Nope, în seara asta mergem la film, dragilor. Alături de răposaii Sameth și Maximus zăc un proiector și patru role de film care ne vor explica pe îndelete („pe îndelete” = 3 ore și 28 de minute) legătura misterioasă dintre jucăriile Satanei și oasele îngălbenite de lângă proiector. Introducând, în același timp, o nouă

Așadar, The Tomb of Sammun-Mak ne prezintă într-un mod original (asta dacă încă n-ați văzut Pulp Fiction sau dacă n-ați fost la căminul cultural din Dumbrăvița atunci când nea Lăiță s-a îmbătat și a încurcat rotele) și deosebit de amuzant halucinantă călătorie a „bătrânilor” Sammeth și Maximus în căutarea jucăriilor pierdute ale Satanei. Pentru consistență, pot spune că The Tomb of Sammun-Mak e genul de aventură detectivistică pe care ar fi scris-o Agatha Christie în colaborare cu Tarantino, dacă renumita autoare și-ar fi făcut veacul în campusul universitar din Berkley prin anii '60.

Vorbeam mai sus de o nouă mecanică de joc, care adaugă acel strop de prospețime pe care ni-l dorim cu toții de la un adventure ajuns la episodul cu numărul

treisprezece. Sam și Max s-au transformat în simpli telespectatori, iar noi încercăm să reconstituim pas cu pas, rolă cu rolă și puzzle cu puzzle acel blockbuster al anilor '20 descoperit de duoul fantastic într-un canal obscur. With a twist, ca să zic așa, căci noua putere psihică a străbunului lui Max ne permite să topăim din episod în episod, înainte și înapoi, în căutarea prețioaselor indicii. Cam așa cum faceți voi când n-aveți răbdare să vă uitați la un film întreg. Să presupunem următoarea situație (foarte posibilă și probabilă, de altfel, fiți atenți că urmează o lecție de viață). O mână de elfi recalcitrantă a



mecanică de joc (ei îi spun putere psihică, dar să fim serioși, cât de greu e să derulezi o casetă?) extrem de interesantă care m-a cucerit pe loc.

pus mâna pe un lucrșor râvnit de tine. Biblia ne spune clar că nu e bine să poțestești la bunurile aproapei tale, mai ales dacă aproapele este un elf în solda lui Moș Crăciun. Cu toate acestea, nu-ți poți închipui viața fără acel ceva care nu este al tău. N-ai de ales și apelezi la cea mai veche formă de comerț din Univers: trocul. Ce-și poate dori un elf nerăbdător să intre în grațiile lui Moș Crăciun? Întreabă și ți se va răspunde: un concept de jucărie cu priză la public. Poți aștepta să-ți vină ție o idee sau, dacă ești adeptul teoriei conform căreia viața e un film cu buget redus și puține efecte speciale, poți derula până la momentul în care ți vine lui o idee. Cum l-o furi, asta e altă problemă cu soluția ascunsă într-o altă scenă. Derulează și vei afla... Și gata cu spoiler-ele, dacă ați jucat Day of the Tentacle, știți la ce să vă așteptați. Probabil străbunții din nas gândindu-vă la „binocul” magic din The Penal Zone și la indiciile penale de evidențe care ți erau îndesate pe gât după o ocheadă aruncată viitorului.

Eu vă asigur că Astral Projection e o mecanică mult mai





elegantă decât infamii ochelari cu vedere spre viitor, iar indiciile sunt ceva mai bine și mai deștept ascunse, semn că oamenii de la Telltale Games sunt dispuși să învețe din propriile greșeli.

Eghipets

Timp de douăsprezece episoade am tânjit după o schimbare majoră de decor. În sfârșit, am primit-o. Toate locațiile din The Tomb of Sammun-Mak sunt nou-nouțe. În premieră absolută, nu s-a reciclat nimic. Goana după comori ne va purta pașii prin Disorient Express, o locație minunată, care mustește de atmosferă, și o aluzie clară la Orient Express-ul Agathe Christie. Mai trebuie puțin și prin Piramida lui Sammun-Mak, locație mălșoară pentru un episod din Sam and Max. Restul vă las să le descoperiți singuri. Veți chitai de plăcere.

Chiar dacă ne-am întors în timp cu un secol, n-am scăpat de câteva dintre personajele binecunoscute. Cu mențiunea că acum sunt mai delicioase ca oricând. Moș Crăciun (un magnat al jucăriilor cunoscut lumii afacerilor drept Mr. Kringle) și hăita sa de elfi, copilița Amelia Earhart și Jurghe (care mi se pare mult mai interesant și mai amuzant acum decât atunci când a primit propriul său episod) sunt starurile care au parte de un come-back spectaculos în The Tomb of Sammun-Mak. Nou-veniții sunt Mr. Papierwalte, un individ care probabil mi-ar fi plăcut dacă ar fi avut mai multe replici, și o secță mitică (cinci indivizi) de oameni cărți care m-au uns pe suflet.

Simpatice foc cărțile egiptene, mai ales nubi Nefertiti sau bătrânul senil care mănâiește un blastm din cale-afară de potent și urăște cu toată ființa sa oamenii din Stuttgart. Câteva vorbe despre sarea și piperul unui adventure, puzzle-urile, și apoi voi încheia pe un ton optimist. Accentul nu mai este pus pe jongleria cu obiecte și/sau puzzle-uri, de inventar (între noi fie vorba, nici înainte nu s-a abuzat de inventar ca în vremurile bune ale quest-ului), ci pe dialoguri, puterile psihice căpătate de Max... pardon, Maximus, și efectele blestemelor (căci jafal de morminte parcă nu e jaf fără un blestem, fărânesc) aruncate cu ură de paznicii mormântului lui Sammun-Mak, vajnicii oameni cărți. Eu am numărat vreo cinci sau șase obiecte și n-am avut absolut nicio problemă în a le găsi locul. Mi-a fost mai greu, însă, s-o conving pe Amelia Earheart să stea pe genunchiul Bunicii Cărți și să asculte povești, dar asta e o altă istorie. Din nefericire, deși creative și amuzante (după modelul directoarelor partajate de diverși meseriași de pe DC++, le vom numi „puzzle-uri de te c**i pe tine de răs”), puzzle-urile au rămas la fel de ușurele. Fear not, în ciuda dificultății scăzute, vei avea parte de satisfacții, mai ales că există câteva autentice momente „WTF!” și, ocazional, vreo două palme peste frunte și/sau un AHA sincer! Și mult noroc cu blestemele oamenilor cărți. Nu știu dacă e intenționat sau nu (vă teamintesc că aveți în față episodul cu numărul 13), dar va exista un moment în care ghinionul va lucra pentru voi...



Ca să nu mai lungesc mult vorba, vă spun că aveți în față cel mai bun episod Sam and Max de până acum, episod care confirmă că Telltales nu și-a pierdut „zvâc-ul”. Deși e al treisprezecelea, e proaspăt, amuzant și... mai vreau!!!

ctoLAN



SAM & MAX HIT THE ROAD

Dacă vă sunt dragi cei doi detectivi, dar i-ați cunoscut doar recent și doriți să aflați ce învâneau ei în ograda lucașilor înainte să fie adoptați de Telltales, vă invit să luați o porție de trecut alături de Sam & Max Hit The Road, un adventure de la vremurile cele bune ale adventure-ului de la Telltales.

*LEVEL SEPTEMBRIE 2009

BUNE:
► umor
► puterile lui Max
► povestea
► Astral Projection

RELE:
► controlul
► dificultatea scăzută

CONCLUZIE:



Cel mai bun episod Sam and Max de până acum. Am zis!

9,4

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	09
IMPRESIE	10

Gen Adventure Producător Telltale Games Distributor Telltale Games
Ofertant GamersGate.com ON-LINE www.telltalegames.com

CERINTE MINIME: Procesor 2.0 GHz Memorie 1 GB RAM
Accelerare 3D AMD Radeon 3.0 GeForce 6.0

I didn't realize this was going to be one of those educational movies!

LEGIO

Interzis minorilor

În momentul în care am primit Legio la jucat și mi s-au cerut 2 pagini pe dânsul, am avut mari dubii că asta ar putea fi un joc despre care să scrii 2 pagini. Dubile mele au fost confirmate. Legio intră în revistă pe o singură pagină, pentru că șahul este un joc prea fain pentru a-l hibrida cu orice altceva, de la soiuri de porumb rezistente la fungi, la concepte de gameplay care și-au făcut deja veacul vreme de vreo 15 ani în alte jocuri, mult mai interesante și mai inspirate.

Carevasăzică, în Legio ai la dispoziție o mică punte între două castele, pe care se vor bate trupele celor două părți adverse. Scopul jocului este acela de a elimina complet unitățile inamicului. Not much, dar așa am putea spune și despre șah... Ideea este că fiecare unitate are caracteristici aparte, unele excelează în melee, altele în lupta cu proiectile/magie, avem și un vindecător, dar și un asasin. De fapt, clasele de unități nu sunt numeroase, numai vreo nouă, ceea ce este un lucru bun, de nici un folos nu ar fi fost prea multă îmbălgătură de diversitate la un joc care pare a fi destinat amuzamentului rapid, fără multe complicații. Sincer, nu m-aș vedea scoțând la imprimantă zeci de pagini cu liste de caracteristici ale claselor ca să joc un titlu precum Legio.

Întrebarea care se poate pune este dacă toate aceste trăsături ale claselor - adică Distribution Points, Health, Speed/ Initiative, Melee Attack, Melee Damage, Healing Power, Ranged Attack, Ranged Damage, Range Penalty, Melee Defense, Ranged Defense, Magic Resistance, Special Ability - îngreunează jocul și sunt doar împrumutate din RPG sau chiar creează prin ele însele un set de reguli care dau dinamică și atractivitate jocului.

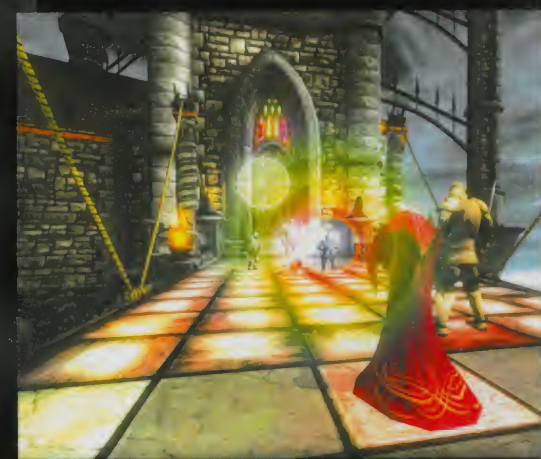
În opinia mea, construcția claselor este interesantă, variată și induce necesitatea atât a unei ofensive bine gândite tactic, cât și a unei defensive pe măsură. Cum ar

veni, jocul generat prin caracteristicile claselor te prinde într-o primă fază, iar câteva partide sunt cu certitudine jucate fără să-ți dai seama. Problema este că Legio nu este nici un Heroes, nici un Kings Bounty, motiv pentru care, după ce ai trecut în revistă jocul, simpla provocare tactică începe să devină prea puțin. Totuși, viața e prea scurtă, iar jocuri interesante (chiar și dintre cele re jucate la infinit) sunt suficiente, pentru a nu mai pierde vremea cu puradei vag semnificanți născuți din încrucișarea silită dintre șah și te miri alte ce-uri.

Din acest motiv, eu aș fi zis pas cu ușurință unui titlu precum Legio, dar... oamenii se mai și întâlnesc, mai socializează, mai strâng sticle la piept - nu totul se petrece online. După mine, om care am dat tastaturii de șah și de mâncat după îndelungi partide de Scorched Earth cu prietenii, la o damigeană de vin (multă sănătate Aline, ție și familiei tale, halal să-ți fie!), după mine, deci, Legio este de jucat în split screen cu sticle și tovarăși. Cred că jocul își atinge astfel maximul de potențial distractiv, cu atât mai mult cu cât trupele cu proiectile, când trag, au un minigame de ochire care vine numai bine după ce îți crește ușor alcoolemia în sânge.

Altfel, jocul mai are o chestie haioasă. Este vorba de începutul manualului, în care este povestit contextul istoric, psihosocial și politic al jocului. Ahem... Adică se explică foarte, foarte mișto de ce ajung cele două părți să-și defrișeze târâțele reciproc pe puntea de luptă din Legio. Producătorii au nota 10 de la mine pentru unul din cele mai pline de umor și imaginație pasaje de manual al unui joc, ever. Măcar atât, dar și pentru potențialul de game party cu alcool (numai pentru majori...), pe care Legio îl oferă din plin (sic!).

Marius Ghinea



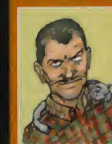
SCORCHED EARTH

FUN FUN FUN. Ore întregi de fun, curat, 100% fun - but there is a catch... Prietenii și sticle.

BUNE:
► În general, eu le dau de prin supermarketuri, unde găsesc import (nemțești, evident)

RELE:
► alea din producția internă, maxim mediocre indiferent de ștaful mării și redamă

CONCLUZIE:



Câtă vreme nu încerci să înlocuiești șahul sau Heroes/Kings Bounty cu el, Legio mai lasă loc doar la un singur dubiu: pils, lager, weiss sau dunkel?

7,2

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	06

Gen Board Game Producător Telltale Games Distributor Telltale Games
Ofertant GamersGate.com ON-LINE www.legio.com

CERINTE MINIME: Procesor P4 2.4 GHz Memorie 1 GB RAM
Accelerare 3D AMD Radeon 3.0 GeForce 6.0

Blur

Super Mario Kart tunat

Recunosc că le doresc răul semenilor mei. Recunosc. Câteodată aș vrea să pot pune mâna pe un aruncător de flăcări și să rad adunările de oameni care ne fac de râs, care renegă condiția de ființă

nimeni altceva decât de ei.

Dar să mă opresc, căci mă duc prea departe. Mult prea departe, când ideea la care voiam să ajung era legată de momentele din intersecție și nu numai, când îți

dorești ca de sub numărul mașinii tale să iasă țevile unor lansatoare de rachete și să îl incinerezi pe acela care ți-a tăiat fața și care nu-ți aude claxonatul din cauza manele-

lor ce se revarsă din interiorul unei mașini luxoase, dar împuțite de un miros stătut de transpirație și jeg etern.

De ce să nu se poată să ai tunuri în mașină? James Bond are, Mad Max are... eu cu ce sunt mai prejos? Mai mult ca sigur că, dacă intri pe forumul Dacia, găsești acolo un inginer de la AR care poate să-ți umple mașina cu praștii, sarbacane, feliatoare și răzătoare pe toate părțile. Păi dacă poate să-ți pună trei eleroane unul peste altul, sigur poate să-ți transforme mașina în Spartacus.

Vitezomanu' Gică
Și-a luat mașină mică
Roșie ca focul

umană cu sentimente nobile. Aș vrea să mă pot întoarce în timp și să arunc cu acid în ochii celor care nu ar fi avut dreptul să pășească pe acest pământ niciodată. Cine decide cine are acest drept? Eu, bineînțeles. Este fantezia mea. Să intru cu buldozerul în ei și să dau înainte și-napoi peste cărnușurile și șuncile îmbuibăților care nu se mai satură niciodată și cărora nu le pasă de

The power of Christ compels you!

Prin Pipera cu 65 la ora

Brrr... pardon, Blurrrr

Dacă nu cunosc pe nimeni de la AR, mă întreb tu acum, ce să mă fac? Nimic altceva decât pilot de Blur. Păi da. Mașinile cele mai cele din toate cele, inclusiv o broscuță din o mie nouă sute toamna, toate cu o mie și una de arme, care mai de care mai spărgătoare de parbrize. Ueis! Acum mi-am dat seama ce nu are niciuna dintre ele. Un dispozitiv care să scoată o cheie pe geam și să tragă o dungă de la stopuri până la faruri și-napoi. Cred că înjurături mai grave nu-ți iei nici dacă îl pocnești direct în partea din stânga față cu spatele.

Oricum, Blur. O combinație nu foarte reușită dintre un Need for Speed strălucitor, plin de mașini de jmekei, cu lumini și luminițe, vocile care mai de care mai țipătoare și cauciuce din ce în ce mai late și... Super Mario Kart. Dap. Chiar Super Mario Kart.

Acela vechi de pe Nintendo. Țăla în care te dădeai

plăcă despre extraterestrii binevoitori care îți tunează mașina sau ceva de genul.

Deloc deosebit de celelalte un milion de jocuri cu mașini de până acum, și în Blur trebuie să câștigi curse, să îți dobori rivalii de pe podium și să câștigi puncte. Interesant este că punctele aici sunt transformate în fani. Fiecare drift sau șut între faruri dat competitorilor îți aduce fani, și nu puncte. Deși este absolut aceeași Mărie, dar cu altă pălărie, parcă îți crește un pic inima când vezi că ai câștigat două mii de fani și nu două mii de puncte. Mișto găselnița producătorilor.

Pe parcursul cursei, ai ca scop declarat de la început să câștigi un anumit număr de fani. Nu este mare lucru de făcut, mai ales că producătorii te ajută prin tot felul de mașinațiuni interesante. De exemplu, pe fiecare traseu există un mini-game pe care îl poți face o singură dată. Trebuie să treci prin niște porți aruncate cumva pe trasa ideală a pistei. Astfel, odată activat minigame-ul, trebuie să te menții între porți până la capăt. De fiecare dată când treci

Am văzut lumina

în karturi mai mici ca tine, culegeai tot felul de bombardele de pe drum și te strofocai din răspuțeri să le arunci în capul celor de lângă tine, din fața ta sau, dacă erai atât de bun, din spatele tău.

Dar, Blur. Mda... NFS-ul săracilor. Super Mario Kart-ul bogaților. Un fel de catâr, nici cal, nici măgar. Dar mai mult măgar decât cal, sigur.

Ca în orice joc cu mașini care se respectă, povestea este ca și inexistentă. Pornești ca pilot de curse, un fel de cel mai prost din curtea școlii, care încet-încet, după ce se antrenează cu Brusc Li, ajunge spaima cartierului. Sunt convins că jocul ar fi fost mult mai interesant cu un simulacru de poveste în spate, mai ales pentru a justifica existența tuturor gadgeturilor de pe pistă, toate armele cu care tragi după competitori. Nu mare lucru, câte un cutscene după fiecare trei curse, cutscene-uri ce îți ex-

Cu ce să dau? CU CE SĂ DAU?!

Mașina neagră are șapte vieți

prin aceste porți, numărul fanilor crește, mai ales dacă o faci și rapid, căci, bineînțeles, totul se face contra timp.

Dacă nu ai reușit să strângi toți fanii pe parcursul unei curse, stai liniștit. Poți face aceeași cursă la nesfârșit fără să pierzi fanii câștigați în cursa anterioară. În principiu, aproape fiecare cursă are trei obiective de atins pentru a primi o bilă roșie. Dar având în vedere că nu trebuie să le atingi pe toate în aceeași cursă, totul devine un mezelic și nu-ți pasă decât de unul odată. Ah, v-am spus că este foarte ușor jocul? La fel ca în Need for Speed Shift, ai nevoie de un anumit număr de bile roșii pentru a putea debloca următorul capitol.

Similar cu Need for Speed Most Wanted, după fiecare capitol al jocului, ajungi să te bați în frâne cu un mare as al volanului, iar dacă vei reuși să învingi, îi vei câștiga și mașina. Fiecare dintre acești mari meseriași are anumite doleanțe pe care tu trebuie să le îndeplinești pentru a putea ajunge să concurezi cu ei. Astfel, trebuie să strângi neapărat un anumit număr de fani, căci altfel nu se coboară la nivelul tău, trebuie eventual să câștigi trei curse la volanul a trei mașini diferite sau

Cei roși vor fi cei din urmă



pe stradă, din loc în loc, sunt împrăștiate diferite cutiute. Dacă treci peste ele, îți vor da diverse ustensile pe care le poți folosi pentru a te debarasa de competitorii mai acerb. Al-ul nu îți va pune în niciun moment probleme la câștigarea curselor. Chiar am trecut fluierând prin întreaga campanie single player. Dar treaba stă cu totul altfel în multiplayer. Când te alergi cu alți șapte demenți, iar rachetele îți șuieră pe la ureche, îți crește pulsul instantaneu. De mult nu m-am mai simțit atât de bine jucând un joc cu mașini. Singura problemă în multiplayer este însă să găsești jucători, căci se pare că Blur nu este chiar popular.

■ **Koniec**





DAY TWO

SERJ TANKIAN

Dark Tranquillity

SIRENIA

Artmania

FESTIVAL

TRANSYLVANIA

SIBIU 2010



www.artmaniafestival.ro

DAY ONE: 13 August 2010 SIBIU Piata Mare * the sisters of mercy * kamelot * Swallow The Sun

DAY TWO: 14 August 2010 SIBIU Piata Mare

Acțiune co-finanțată de Consiliul Local Sibiu prin Primăria și Casa de Cultură a Municipiului Sibiu și de Consiliul Județean Sibiu



















[diversta](#) [germanos](#) [vodafone](#) [humanitas](#) [carturesti](#) [bilete.ro](#) [eventim.ro](#) [myticket.ro](#)

Câștigă cu LEVEL două bilete la Festivalul Artmania 2010!

Înscrie-ți pe www.chip.ro/promo codul unic de promoție inscripționat pe DVD-ul acestei reviste și intri automat în concurs.

Lovecraft ante portas

DARKNESS WITHIN THE DARK LINEAGE

Să dăm puțin din propria ogradă. Deci, mă anunță Kimo sec: „Bă, te-am pus pe luna viitoare cu Darkness Within doi!”, „De ce mă?, ce e ăla?, după nume pare adventure...”, „Da, mă, e adventure, mi-a zis Cioli că tu l-ai făcut și pe primul”. Eu, cu mirare neprefăcută, dar ușor exagerată „Io, mă, da' când, frate, că nu-mi amintesc nimic de asta?”. „Nu știu, bei, așa zice Cioli, îl faci sau nu?”. Ușor retractil, mă reculeg și mai încerc o dată să deflected un titlu incert către altceva, într-o

lună în care bănuiam că sunt și jocuri interesante (auzise de ceva gen Alpha Protocol, Alan Wake or sumethin' și mă gândeam să mă bag la unul din ele). Zic, se miferă: „Păi, nu știu, să mă uit întâi la el, nu ai și altceva, am auzit că e unu', Alpha Protocol, ceva Alan Wake, sau...”. „Le-am dat lui Cioli și lui Andrei, am înțeles că tu ai un articol de făcut pentru CHIP luna asta, nu ai timp și de altceva mai serios, nu-i așa?”

Hm, are dreptate Kimo, am de făcut un articol des-

pre două interfețe audio externe în CHIP, iar când scriu în CHIP nu prea mai bag în LEVEL, decât așa, ușurel. „Bine, mă, fie, fac eu Darkness Within doi, dar să nu mă pui cu prea multe pagini la el că nu cred că e cine știe ce, draci de adventure de doi lei ce mi-ai dat de nici nu am auzit de el până acum...”

Ușor obidit, că eu sunt de ăla cu pretenții „mie să-mi dați un joc ca lumea, bă, ceva mai important, nu căcături din astea, oaa, ce te joci?, miștooo, vrei neapărat să-l faci



There's a hellfire pit burning out there. I know that it sounds like it's just another pit, but it's not. It's a hellfire pit.



Those burning, bright eyes. You look exactly like him.



Fără de Romulus și Remus



Plimbare prin parc

tu?...”, am renunțat a mai produce orice fel de vălurele prin redacție și m-am consolată la gândul că nu e deloc absolut imposibil ca Cioli și Andrei să facă niște articole cât de cât interesante despre Alpha și Alan. E clar că, din inima mea caldă ca o pâine aburindă proaspăt scoasă din cuptor, le doream tot succesul de pe lume...

Și, evident, animat de aceste superbe sentimente de colegialitate, mă dusei dupe câteva zile în locul (sau localul?), hai să-i spunem loculul în care cei doi obișnuiesc să-și petreacă serile mult prea încinse de soarele reflectat de-a lungul zilei de fațada Bisericii Negre, devenită prin restaurare suficient de albă cât să rivalizeze în albedo cu un picior transpirat de creolă depilată cu unelte simple, dar grosolane, ale unei calfe de zidar (precum cele ale meșterului Manole, care, înspăimântat

de hirsutenia supraomenească a frumoasei sale soții, Ana... but that one has gone horribly wrong, Manole a confundat „ușa de biserică” cu „zidul mănăstirii” și a stabilit greșit vâscozitatea mortarului lăsându-se păcălit de greșeala clasică a oricărui începător: a luat drept referință în calcule tangenta la curba părului pubian și nu a celui axilar).

Acolo, pe terasă, i-am strecurat tăios, dar fair play, lui nea Ciolan în costiiță, șișul pe îl ascuteam în mine de câteva zile: „Bă, deci, tu faci Alpha Protocol și eu primesc rahatul ăla de Darkness Within doi, măă!...”. Mă, mă așteptam ca broboanele de sudoare să se umfle ca fâsălul în kuktă pe fața dubiosului meu coleg de redacție. Când colo, stupoare! ăsta, vesel, destins, relaxat, cu berica în mână, îmi zâmbește complice: „Păi, da, că tu l-ai făcut pe primul și ți-a plăcut, i-am zis și lui Kimo, că m-a întrebat cui să-i dea Darkness Within doi...”

Memoria. Acel lucru preamănat pe care eu nu l-am avut niciodată - pentru că nu l-am exersat - iar pe care Ciolan îl are fără să-l fi exersat niciodată. Așa se face că, total împotriva propriei sale voințe, ăsta știe cine a scris ce joc, din oricare număr al revistei noastre. Clar, a freak, dar, f*ck, nu am cum să nu-l cred când spune atât de convins că eu am scris primul Darkness Within. Mai ales că omul a continuat: „Nu știu, e ceva cu inspirație din Lovecraft, de atmosferă, știu că ți-a atras atenția, un joc de ăla de care îți place ție...”

Un peșcheș neașteptat

Și atunci mi-am adus aminte. OMG! Yup, un joc dintr-acelea cu notă mult mai mică decât ar fi meritat la cât de mult mi-a plăcut - paradox care demonstrează atât capacitatea mea crescută de imersie în te miri ce băltoacă, cât și aptitudinea stranie a unor producători de a ne aduce titluri care ar putea fi perfecte, dar nu sunt. Oricum, memoria-mi și-a dovedit existența, aducând în fața ochiului meu interior figurile preaturburate a doi frați osmanlâi, speriați, imberbi - tineri studenți terifiți de importanța proiectului majoruț la care s-au înghimătat: un joc. Oau! Ce poate fi mai tare, și mai greu, totodată? Un proiect personal, de fapt, de două persoane, o mică întreprindere de familie în Istanbul, prima la stânga după simigieria lui Ismail și exact în fața ceainăriei „Sinan Pașa”, numită astfel în amintirea unui vechi proprietar care a căzut din pod și și-a dislocat o sumă de dinți la aterizarea în noroiul proaspăt, după ploaie, din grădina cu delicii florale orientale...

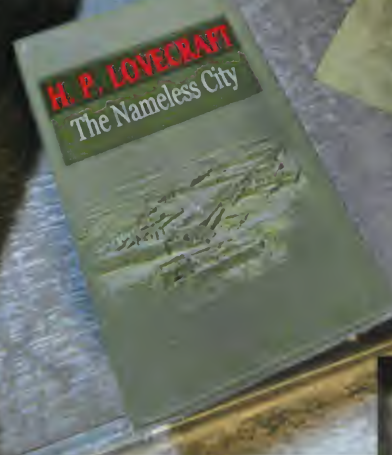
Nici nu e greu să recunoști micuța prăvălie de orori a celor doi frați Samli. Firma, pe care scrie cu litere incerte Zoetrope (măricele, cu zvâc artistic) și Interactive (mai mic, dar parcă mai apăsător), este vădit prăfuită cu mână și umplută de pânze de păianjen butaforice șutite de un văr - recuziter la teatru și mare amator de spăgi zaharisi-te umplute cu ciubuc până în vârf - este la un pas de a fi un kitsch mizerabil, însă din decoruri tăiate cu briceagul în linoleum. O salvează, însă, din fantasma naivității orientale, un singur lucru: pasiunea genuină, ardentă și ferventă, pentru Lovecraft.

Nici dracu' nu ar fi bănuie că la Țarigrad se vor naște doi de-o mamă și de-o simțire care vor lăsa la o parte ambături comerciale tradiționale, ghiudem, ghiuzel și baigli, bașca baclavalele și glorioasa amintire a Balaclavei, pentru a pătrunde pe tărâmul cumplitelor izvodiri ale întunecatei minți lovecraftiene. Mister fraților, Cthulhu fan base, șoc și groază la Istanbul!!! Dâna Marmara se-nalță Hydra - vezi să nu-ți strecoare Cornul de Aur pe undeva, Nastratine!...

Magia simțurilor

Când mă gândesc la primul Darkness Within, îmi aduc aminte de Heroes of Might and Magic, al doilea sau al treilea, parcă. Acolo, când îți aduceai personajul în apropierea intrărilor în lumea subterană, se auzea o mică secvență sonoră, combinație de fond instrumental cu

A tribute to...



voci prelucrate cu diverse efecte care seamănă cu un fel de vaier de Dincolo. Acel fragment sonor mă bântuia, dar îmi plăcea atât de mult încât, deși nu am fost deloc un admirator al seriei Heroes of Might and Magic, mă jucam tocmai pentru a avea prilejul de a trece din când în când pe lângă o astfel de gură de iad, dinspre care se auzea sunetul ce trezea în mine strani rezonanțe.

Darkness Within te aduce tocmai deasupra unor astfel de puncte de trecere către iumea de Jos. Te cheamă acolo și te pune să ascuți, să aduimeci, să simți frigul spaimei, să sondezi întinericul cu ochiul îmbolnăvit al imaginației. Prin diverse mijloace, tipuri istețe, frații Samli se adresează tuturor simțurilor, păcălindu-le prin uzul doar al sunetului și imaginii. Căci, teama, suspansul, capătă în unele momente consistență, vorbind nasului, papilelor gustative, pielii... Deseori, textele pe care le găsești în diverse locații sunt instrumentul prin care întinericului îți invadează interiorul pe toate căile simțurilor. Dar, și culorile, inclusiv cromatica stranie a luminii, textura colțurilor întunecate sau subita abundență a unor detalii puternic evocatoare, arhitectura, toate acestea te ating peste tot unde Creatorul te-a prevăzut cu senzori.

De departe-auzi albind...

Însă una din șmecheriile inovatoare cu care băieții de la Zoetrope Interactive au adus iluzia ororii pe culmi de rafinament este sugestia prin sunet. Astfel, eroul seriei Darkness Within, Howard Loreid, polițist pormit în investigarea dispariției unui ciudat detectiv particular, Loath Nolder, ajunge la un moment dat într-o casă în care găsește o cutie plină de casete audio, pe care se află înregistrate sunete captate la ore târzii, în locuri așezis blestemate, caverne, poiene, ruini, case părăsite, ce par a fi fost populate de membrii unui cult străvechi, neomenesc și cumplit.

Ajungi să stai și să ascuți cel puțin un sfert de oră, dacă nu și mai mult, înregistrările acelea ambientale, în care, foarte încet, pe lângă șuierul și freamătul normale în natură, parcă se distinge uneori ceva, un vaier, un țipăt, o chemare într-o limbă de nerecunoscut. Incredibil, jocul te face să stai o bună bucată de timp cu auzul încordat, ciulind urechea la ceva neclar, indescifrabil și fără un sens aparent, al cărui rol în joc pare să fie ca și inexistent, la modul practic. Și, totuși, faci asta, transpus, transfigurat și transpirat, mobilizat în căutarea unor indicii menite a impregna cu și mai multă incertitudine



textura horror a jocului.

În altă locație terifiantă din primul Darkness Within, stai pe marginea unui tunel întunecat, având ca singur indiciu asupra posibilităților pericole din adânc numai sunetele ce par a se ridica dinspre cotloanele unui presupus oraș subteran, mai vechi decât istoria. Și parcă se aude ceva, zgomote cu certitudine dubioase și chiar înspăimântătoare, asta dacă accepți convenția jocului și te implici emoțional în atmosferă și acțiune.

Dark Corners of Within

Al doilea Darkness Within începe cu evadarea, dar nu prin forțe proprii, lui Howard Loreid din azilul de nebuni în care se afla. Eroul aventurii va începe o nouă căutare, și mai întunecată, și mai în adânc, pentru aflarea adevărului ultim despre strămoșii săi și trasarea destinului său - cel dorit de Howard sau cel de mult hotărât de forțe aflate cu mult peste puterea omenească de a înțelege și acționa. Din nou ne vom plimba prin locații cernite, vag luminate, în care vom descoperi vestigii, urme ale trecerii altora, rămășițe ale încercărilor acestora de a pătrunde aceleași mistere care te atrag și pe tine către abis. De data aceasta nu se mai pune tot atâtă accent pe sunet, dar s-au făcut, în schimb, împrumuturi nerambursabile din procedeele horror folosite în genialul Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth. Astfel, vederea cadavrelor îți induce stări de vertij, apropiate de pierderea

cunoștinței, vederea și se tulbură; momentele mai tensionate îți aduc bătăile inimii în urechi, respirația se precipită și devine zgomotoasă, pulsul se întetește.

Totuși, seria Darkness Within nu are nici un fel de element action, precum cele de alergare, urmărire și pac-pac din CoDCotE. Darkness Within unu și doi trebuie să se descurce cu un arsenal mult mai limitat de elemente generatoare de imersiune. Tehnica dominantă folosită este generarea unei tensiuni continue născute de senzația că, în permanență, dincolo de ușa din fața ta, sau la etaj, ori la parter, în pivniță, ba chiar în spatele ferestrelor oarbe, se află ceva nasol, da' nasol di tăt. Practic, tot timpul ai impresia că trebuie doar să dai o ușă de perete ca să intri în contact nemijlocit cu Sursa Misterului. Dar, mișcările personajului sunt lente, totul în joc pare a se petrece cu încetinitorul, inclusiv „sprintul” către revelația finală. Pot spune că șmecheria asta le-a reușit impecabil producătorilor.

Un tribut

Altfel, dacă dai la o parte tehnicile de hororificare, jocul este destul de inconsistent. Grafica, deși servește bine la atmosfera generală, este cumplit de simplă, ba chiar naivă. Texturile sunt sărace, dar iluminarea vagă le face serviciul de a le acoperi goliciunea cu umbrele propriilor fantasmе. Pe de altă parte, în joc nu prea apar cine știe ce personaje în mișcare. Se pare că producătorii

știu foarte bine de ce, în schimb, abundă cadavrele - care prin natura lor moartă (sic!) decât că nu prea ies din starea de repaus. Eu cred că cei de la Zoetrope și-au dat seama cât de greu le este să deseneze un personaj, dar-mite să-l și pună să se miște articulat - soluția „kill'em all” bănuiesc că li s-a părut extrem de ispititoare. Poate că doar dificultatea de a însăila un story măcar parțial credibil în care să nu existe personaje în viață i-a făcut să renunțe cu regret la această modalitate de a salva aparențele în ce privește penibilul vizual al NPC-urilor din joc, oricum deloc numeroase...

Iar dacă este să vorbim de poveste, apoi aceasta este un compendiu de teme și mituri culese cu mână din literatura de tip lovecraftian. Oricum, am fost impresionat de asemănările izbitoare dintre Darkness Within și Call of Cthulhu, dar nu găsesc fraților Samli nici un păcat pentru asta, dat fiind că au umplut jocul de trimiteri și easter egg-uri ce bat către creația lui Lovecraft, atât de mult încât împrumutului din aceasta se transformă, onest, din plagiat în ofrandă. Și încă una plăcută, bine adaptată ansamblului jocului, mai ales dacă ești pus în temă și fan, la rândul tău, al marelui H.P.

Îmi place de Zoetrope

No, acum, dacă este adventure, apoi să vedem cum se puzzlerisește treaba prin acest Darkness Within doi. Hm, dacă este să fac o sinteză a conceptului de puzzle din acest joc, ca și din primul, de altfel, aș spune cam așa: dacă la doi pași ai unei capre, un lup face trei, varza se rostogolește cu viteză unghiulară proporțională cu rezistența aerodinamică a cornului de capră, multiplica-

tă cu un coeficient ochiometric de compensare a expansiunii Universului, să se afle cât va crește tensiunea arterială a omului care trebuie să le împace pe toate din clicuri de mouse.

Deci, în general, în scopul de a face o chestie să se miște/învârtă, ai alte trei-patru chestii pe care trebuie să le miști/învârti, după o regulă care există, dar e atât de lătească încât îți scapă cu multă ușurință. No big deal, mai ales după ce îți dai seama că trebuie să renunți la uzul rațiunii și să începi să tragi de toate după bunul plac al întâmplării, oricum entropia totală aparentă a Firiilor este în creștere, deci nu faci decât să urmezi un trend universal. Go with the flow and enjoy, rezolvarea pe această cale mi s-a părut cea mai sigură și surprinzător de rapidă!

Mă rog, mai sunt și ceva puzzle-uri bazate pe ghicirea unor coduri numerice, care nu m-au pus nici un moment în incurcătură - iar eu nu sunt deloc o inteligență peste medie, deci, jocul se adresează unei largi audiențe măcar sub acest aspect. Din acest motiv nici nu am înțeles care poate fi uzul unui procedeu inaugurat în primul Darkness Within, prin care poți sublinia pasaje din diversele texte peste care dai, pentru a culege indicii, pe care le poți, eventual, computa ulterior. În afară de faptul că unele puzzle-uri nu devin accesibile fără una sau două sublinieri făcute în întregul joc, această găselniță plină inițial de potențial mi se pare că a făcut „făss!” pe parcursul seriei...

Una peste altă, mie Darkness Within doi mi-a cam dat cu plus. Un mare plus pentru atmosfera și tensiunea realizate cu mijloace uimitor de puține, dar folosite inteligent, cu inspirație. Cei doi frați Samli de la Zoetrope Interactive au reușit să îmi transmită prin cele două ti-

tluri DW exact starea aceea a parte pe care mi-o dădea vaierul sonor ce răzbătea dinspre intrările în lumea subterană din primele Heroes of Might and Magic. Până la urmă, aceasta este calitatea principală a seriei Darkness Within, aceea de a te plimba tremurător pe buza tuturor gurilor de iad create de fantezia lovecraftiană, înfiorându-te prin sugestie, dar concretizând cu zgârcenie, în scene de final ce nu dau nici ele prea mult din ograda infernului. De jucat - Istanbul, așteptăm continuarea!

Marius Ghinea



POSTMORTEM

Celor dornici de mai mult sânge - până aproape de vulgarizarea acestuia, but not quite there yet - le recomand alternativa Postmortem. Este mult mai bine desenat, având chiar oarecare pretenții artistice, și aduce câteva puzzle-uri mai interesante decât cele din Darkness Within unu/doi. Ca atmosferă, produce senzații mai puțin puternice, dar întreține la foc mititel un nivel rezonabil al presiunii din cazanul în care se fierbe misterul.

BUNE:

- atmosfera
- inspirația lovecraftiană

RELE:

- grafica sărăcăcioasă
- povestea subțire
- sistemul de indicii și raționament este superfluu

CONCLUZIE:



„Lovecraft ante portas!” Și ante portas rămâne, exact cât trebuie ca tu să știi că ororile sunt bine mersi acolo, dincolo de uși/porți/ferestre/găuri întunecate/texturi decolorate. Câteva puzzle-uri răsuflate stau mereu între tine și Cel Vechi, răi și de neconceput de mintea omenească. Foarte bine, chiar și în final contactul cu aceștia este aproape protejat, deci, rămâne loc de o continuare, dorită de mine, a seriei.

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

07	09	09	09	07
09	09	09	09	07
09	09	09	09	07
09	09	09	09	07
09	09	09	09	07

Gen Adventure Producător: Zoetrope Interactive Distribuitor: (a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j) (k) (l) (m) (n) (o) (p) (q) (r) (s) (t) (u) (v) (w) (x) (y) (z) (aa) (ab) (ac) (ad) (ae) (af) (ag) (ah) (ai) (aj) (ak) (al) (am) (an) (ao) (ap) (aq) (ar) (as) (at) (au) (av) (aw) (ax) (ay) (az) (ba) (bb) (bc) (bd) (be) (bf) (bg) (bh) (bi) (bj) (bk) (bl) (bm) (bn) (bo) (bp) (bq) (br) (bs) (bt) (bu) (bv) (bw) (bx) (by) (bz) (ca) (cb) (cc) (cd) (ce) (cf) (cg) (ch) (ci) (cj) (ck) (cl) (cm) (cn) (co) (cp) (cq) (cr) (cs) (ct) (cu) (cv) (cw) (cx) (cy) (cz) (da) (db) (dc) (dd) (de) (df) (dg) (dh) (di) (dj) (dk) (dl) (dm) (dn) (do) (dp) (dq) (dr) (ds) (dt) (du) (dv) (dw) (dx) (dy) (dz) (ea) (eb) (ec) (ed) (ee) (ef) (eg) (eh) (ei) (ej) (ek) (el) (em) (en) (eo) (ep) (eq) (er) (es) (et) (eu) (ev) (ew) (ex) (ey) (ez) (fa) (fb) (fc) (fd) (fe) (ff) (fg) (fh) (fi) (fj) (fk) (fl) (fm) (fn) (fo) (fp) (fq) (fr) (fs) (ft) (fu) (fv) (fw) (fx) (fy) (fz) (ga) (gb) (gc) (gd) (ge) (gf) (gg) (gh) (gi) (gj) (gk) (gl) (gm) (gn) (go) (gp) (gq) (gr) (gs) (gt) (gu) (gv) (gw) (gx) (gy) (gz) (ha) (hb) (hc) (hd) (he) (hf) (hg) (hh) (hi) (hj) (hk) (hl) (hm) (hn) (ho) (hp) (hq) (hr) (hs) (ht) (hu) (hv) (hw) (hx) (hy) (hz) (ia) (ib) (ic) (id) (ie) (if) (ig) (ih) (ii) (ij) (ik) (il) (im) (in) (io) (ip) (iq) (ir) (is) (it) (iu) (iv) (iw) (ix) (iy) (iz) (ja) (jb) (jc) (jd) (je) (jf) (jg) (jh) (ji) (jj) (jk) (jl) (jm) (jn) (jo) (jp) (jq) (jr) (js) (jt) (ju) (jv) (jw) (jx) (jy) (jz) (ka) (kb) (kc) (kd) (ke) (kf) (kg) (kh) (ki) (kj) (kk) (kl) (km) (kn) (ko) (kp) (kq) (kr) (ks) (kt) (ku) (kv) (kw) (kx) (ky) (kz) (la) (lb) (lc) (ld) (le) (lf) (lg) (lh) (li) (lj) (lk) (ll) (lm) (ln) (lo) (lp) (lq) (lr) (ls) (lt) (lu) (lv) (lw) (lx) (ly) (lz) (ma) (mb) (mc) (md) (me) (mf) (mg) (mh) (mi) (mj) (mk) (ml) (mm) (mn) (mo) (mp) (mq) (mr) (ms) (mt) (mu) (mv) (mw) (mx) (my) (mz) (na) (nb) (nc) (nd) (ne) (nf) (ng) (nh) (ni) (nj) (nk) (nl) (nm) (nn) (no) (np) (nq) (nr) (ns) (nt) (nu) (nv) (nw) (nx) (ny) (nz) (oa) (ob) (oc) (od) (oe) (of) (og) (oh) (oi) (oj) (ok) (ol) (om) (on) (oo) (op) (oq) (or) (os) (ot) (ou) (ov) (ow) (ox) (oy) (oz) (pa) (pb) (pc) (pd) (pe) (pf) (pg) (ph) (pi) (pj) (pk) (pl) (pm) (pn) (po) (pp) (pq) (pr) (ps) (pt) (pu) (pv) (pw) (px) (py) (pz) (qa) (qb) (qc) (qd) (qe) (qf) (qg) (qh) (qi) (qj) (qk) (ql) (qm) (qn) (qo) (qp) (qq) (qr) (qs) (qt) (qu) (qv) (qw) (qx) (qy) (qz) (ra) (rb) (rc) (rd) (re) (rf) (rg) (rh) (ri) (rj) (rk) (rl) (rm) (rn) (ro) (rp) (rq) (rr) (rs) (rt) (ru) (rv) (rw) (rx) (ry) (rz) (sa) (sb) (sc) (sd) (se) (sf) (sg) (sh) (si) (sj) (sk) (sl) (sm) (sn) (so) (sp) (sq) (sr) (ss) (st) (su) (sv) (sw) (sx) (sy) (sz) (ta) (tb) (tc) (td) (te) (tf) (tg) (th) (ti) (tj) (tk) (tl) (tm) (tn) (to) (tp) (tq) (tr) (ts) (tt) (tu) (tv) (tw) (tx) (ty) (tz) (ua) (ub) (uc) (ud) (ue) (uf) (ug) (uh) (ui) (uj) (uk) (ul) (um) (un) (uo) (up) (uq) (ur) (us) (ut) (uu) (uv) (uw) (ux) (uy) (uz) (va) (vb) (vc) (vd) (ve) (vf) (vg) (vh) (vi) (vj) (vk) (vl) (vm) (vn) (vo) (vp) (vq) (vr) (vs) (vt) (vu) (vv) (vw) (vx) (vy) (vz) (wa) (wb) (wc) (wd) (we) (wf) (wg) (wh) (wi) (wj) (wk) (wl) (wm) (wn) (wo) (wp) (wq) (wr) (ws) (wt) (wu) (wv) (ww) (wx) (wy) (wz) (xa) (xb) (xc) (xd) (xe) (xf) (xg) (xh) (xi) (xj) (xk) (xl) (xm) (xn) (xo) (xp) (xq) (xr) (xs) (xt) (xu) (xv) (xw) (xx) (xy) (xz) (ya) (yb) (yc) (yd) (ye) (yf) (yg) (yh) (yi) (yj) (yk) (yl) (ym) (yn) (yo) (yp) (yq) (yr) (ys) (yt) (yu) (yv) (yw) (yx) (yy) (yz) (za) (zb) (zc) (zd) (ze) (zf) (zg) (zh) (zi) (zj) (zk) (zl) (zm) (zn) (zo) (zp) (zq) (zr) (zs) (zt) (zu) (zv) (zw) (zx) (zy) (zz)

GERINTE MINIME: Procesor 1.8 GHz Memorie 512 MB Accelerație 3D 200 MHz

ModNation Racers



Mi se spune Talpă lute!

Dacă ai prins vremurile de mult apuse, când Sega 64 și Super Nintendo erau la putere, este imposibil să nu îți minte jocurile de atunci și să nu te gândești la ele cu nostalgie. Nu mai știu cine și când a zis, dar știu sigur că cineva a zis că tot timpul ni se pare că vremurile de demult erau mai bune decât cele de acum. Copiii aveau respect pentru bătrâni, banul avea putere de cumpărare mai mare, guvernul ținea cu poporul, aerul era mai curat și soarele strălucea mai tare.

De ce oare tot ce are un iz de mușcăie este atât de atrăgător pentru noi,ăștia mai scofăliciți? Nici măcar nu este brânză, ca să alibă o explicație logică. Când ne mai

apucă p-aici să facem un top al preferințelor cu cine știe ce ocazie, inevitabil jocurile alese sunt vechi, prăfuite și neatinse de ani. Dar dacă este să spunem ce am vrea să jucăm dacă am putea alege, alea ar fi primele la care ne-am gândi.

Dacă e să cauți pe Google părerea oamenilor despre vremurile de demult, vei afla că puțin spun că acum e mai bine.

Aștia cu bentiță sunt slabi rău



Dalai Lama



Dar mulți, foarte mulți vorbesc despre timpul trecut cu o nostalgie ce-ți sfășie inima și mai-mai că te-ai întoarce un pic în trecut să vină și la tine închiiziția să te întrebe de sănătate, să-ți spele rufe și să-ți ducă la școală copiii.

Kartul și șoseaua lată

... ce șofer erai odată. Dacă ați citit deja review-ul pentru Blur, ați observat că ModNation Racers este dat ca alternativă pentru acel joc. Cu cât stau să mă gândesc mai bine, cu atât aș spune că ar fi o alegere mai bună să dați Blur la o parte și să vă opriți direct la jocul de față. De ce? Este foarte simplu. Este cu mult mai fain și mai haios. Mă întorc la articolul despre Blur și vă readuc



Indiana Jones și jeepul fermecat

aminte asemănarea făcute de mine între Super Mario Kart și NFS-ul săracului. Ei bine, ModNation este copilul de suflet al lui Super Mario Kart deși nu are nimic de-a face cu Nintendo. Băgați bine la cap, copilul de suflet, nu din flori.

La fel ca și în jocul

de acum mil de ani, în ModNation te dai cu go-karturi până îți vine să îți schimbi degetele cu unele proaspete, căci bătăturile de pe controller-ul de PS3 sunt cele mai nasoale bătăături pe care le poți face.

Complet neașteptată, dar extraordinar de binevenită, a fost pentru mine povestea jocului. Deși în sine sa jocul nu este nimic altceva decât un arcade nebun și inocent, cel de la United Front Games au avut grijă să ofere și altceva decât viteză și grenade. Ceva umor implementat între cursele pe care le ai de câștigat pentru a ajunge cel din frunte. Căci There can be only ONE! Și iată cum afli cine ești, cine te ajută și cine te iubește, cine te fură și cine îți pune bețe-n roate. Un mecanic senil, dar cu mintea ascuțită, o gagicuță care se dovedește a fi bucurul târgului, un unchi plin de bani, dar uscat până-n măduva sufletului. Toate aceste personaje apar la standuri, la televizor, la tine acasă, în momentele cele mai inoportune și-ți propun marea cu sarea pentru a concura pentru ei sau pentru a vinde mecul. Și nu doar atât. Aceste cutscene-uri dintre curse fac deliciul jocului, deși te omoară prin timpii de încărcare imenși pe care îi au.

De fapt, întreg jocul stă sub secerea timpilor de încărcare. Un joc mai prost optimizat la acest capitol nu am mai văzut niciodată. La un moment dat, chiar ai impresia că jocul se încarcă pentru a se putea încălca. Este ridicol. Pentru a ajunge să faci o cursă rapidă, nu în modul Career, ca să nu mai vorbim online, îți ia cam zece minute. Enorm! Îți vine să-l iei la pumni pe cei din jur.

Punctul forte al jocului, pe lângă distracția de pe



Nici în cele mai demente MMO-uri de prin Asia nu am văzut asemenea nebulie la personalizarea avatarului electronic. Mai ales că multe dintre recompensele pe care le primești în timpul curselor sunt noi și noi elemente pe care le poți adăuga personajului și mașinii. Astfel, nu ești limitat la a-l modifica o dată la început, iar apoi gata, rămâi cu piticania pe care ai creat-o în debutul jocului.

Din nefericire, niciuna dintre modificările pe care le aduci personajului sau mașinii nu afectează modul în care concurezi pe pistă. Nu există nici în acest joc posibilitatea de a tuna cumva mașina, toate schimbările pe care le faci afectând doar felul în care arată și deloc în care se comportă. Dar poate asta este un lucru bun, deoarece, în multiplayer, demenții te-ar fi aruncat direct pe marginea șoselei, de unde nu te mai ridicai.

Și ModNation Racers pare a fi un joc dedicat în special modului multiplayer. Mai ales că fiecare jucător poate crea propriile sale piste, pe care apoi le încarcă pe net, de unde fiecare le poate lua. Iar crearea de curse nu este deloc o muncă sisifică, fiind extraordinar de ușor să faci una de la zero într-un timp foarte scurt. Dar dacă ești unul căruia munca de chinez îi face plăcere, alocând o zi întreagă unei singure piste, poți scoate ceva ce nu a văzut Parisul.

Pistele pe care rulezi nu se rezumă doar la o stradă, curbe și armele pe care le alegi de pe drum. Pe ele se găsesc tot felul de rampe, scurtături și capcane pe care le poți activa pentru cei din spate. Astfel, cursa nu este niciodată câștigată chiar dacă ai luat un avans nebun



Curse în Bagdad



A călcat pe-o rață

pistă, este posibilitatea de a personaliza la un nivel până acum neatinse de nimeni personajul și kartul cu care participi la competiții.

față de urmăritori. Mai ales că fiecare armă are trei niveluri de putere, în funcție de câte upgrade-uri alegi de pe drum. Cele mai puternice îl pot prinde cu nesimțire pe cel din plutonul fruntaș și îl pot aduce pe ultimul loc, mai ales dacă doi-trei urmăritori înlanțuie armele culese de pe drum.

Dacă ai un PS3 și îți place să te dai ca dementul într-un mediu cartoonish, fără niciun fel de respect pentru legile fizicii, trebuie să pui neapărat mâna pe acest joc.

Koniec

alternativa



BLUR

Funcționând pe același principiu ca și ModNation Racers, Blur este varianta pentru cei care caută o grafică mai frumoasă și mașini pe care chiar le vezi pe stradă în fiecare zi. Ei bine, nu chiar în fiecare zi, dar știți că cineva le are într-un garaj undeva. Deloc la fel de spectaculos ca jocul de față, dar mult mai aproape de realitate... dacă poți ignora rachetele, bineînțeles.

*LEVEL IULIE 2010

BUNE:

- ▶ plin de umor
- ▶ enorm de multe posibilități de personalizare
- ▶ multiplayer dement

RELE:

- ▶ timp de încărcare ce îți permit să faci muncă lui Hercule, iar apoi să tragi un somn
- ▶ lipsește posibilitatea de a tuna mașinile

CONCLUZIE:



Unul dintre cele mai faine jocuri cu mașini pe care le-am jucat în ultima vreme. Atât split screen-ul, cât și multiplayer-ul online sunt niște adjuți minunate aduse jocului, care te vor ține în fața televizorului ore întregi. Mai ales că split screen-ul suportă până la patru jucători odată, ceea ce garantează distracția. Iar dacă vă întrebați de ce a luat atât de puțin la gameplay, este doar pentru timpii enormi de încărcare.

8,1

GRAFICĂ 08
SUNET 08
GAMEPLAY 07
MULTIPLAYER 09
STORYLINE 09
IMPRESIE 08

Gen: Arcade Producător: United Front Games Distribuitor: SCE
Ofertant: Partenerii SCE în România ON-LINE: www.modnationracers.com

BEAT HAZARD

Și muzica se împușcă, nu-i așa?

Fără să mă laud, Guitar Hero m-a transformat într-un zeu al metalului. Un zeu cam mititel și dubios, dar istoria și Lovecraft ne învață că tocmai zeitățile neștiute, care-și risipesc puterile zeiești ca bețivii prin beciuri obscure și hanuri bântuite, au reușit să adune în jurul lor cei mai înverșunați adepți și cele mai cătrănite culte. Faima câștigată chinuind bass-ul în Guitar Hero intru eterna glorie a metalului mi-a adus și fani, mi-a adus și fane. Mai ales fane. Virtuale, e drept, dar asta nu le împiedică să mă viziteze în fiecare joi, pe la vreo nouă seara, când prietenii mei imaginari aveau programare la psiholog, și să-mi ofere favoruri de natură gastronomică sau sexuală (când inspectorii sanitari aveau raid la șaormeria mea preferată). Totul a luat sfârșit când Satana (dovada irefutabilă că rockul nu e satanic) ne-a stricat tobele, iar vocalul nostru a devenit dependent de înghețata Floare de Colț. Cuprins de o mare tristețe existențială, am sărit la volanul Audiosurf-ului cu

un milion de cilindri în Ț și am apucat-o ca un posedat pe autostrada așternută de cei patru meșteri mari, calfe și drumari, de la Sepultura. Ca voinicul din poveste, am tocit cinci mouse-uri de oțel cutreierând fără țințe (întotdeauna am urât țințele) șoselele metalului. Dar cum cărările rockului sunt întortocheate și pline de hârtoape, mirajul șoferiei muzicale s-a spulberat și el, odată cu radiatorul, atunci când m-am izbit cu toată puterea de un riff sălbatic, uitat în mijlocul drumului de un metalist cu grif-ul în nori. Într-o clipită, mi-au trecut prin fața ochilor cam un sfert de viață, toate interviurile cu Cliff, baritonul lui Ghinea, cimpoul lui Păcală și toată discografia Motörhead. Am supraviețuit, nu vă mint, dar am rămas cu dorința arzătoare de a mă reîntoarce la un trai mai simplu, într-un ev primar, pe când Asteroids era considerat miracolul tehnicii și al game designului, burlacul caverelor pleca în peșteră înarmat ca pentru o

vânătoare de mamuți, iar pereții peșterilor erau acoperiți de concepte de coperti pentru albumele formațiilor de rock primitiv. Acolo mă aștepta Beat Hazard...

Rebel fără pauză

Beat Hazard e un shooter retro în vâna străvechiului Asteroids (sau a mai noului Geometry Wars, dacă aveți probleme cu memoria), în care gameplay-ul este puternic influențat de „coloana sonoră”. Încarci melodia preferată, primești în grijă un avion futurist (controlat cu mouse-ul și tastatura) și misiunea de a respinge tot ce îți aruncă în față zeii rockului (înlocuiți cu genul vostru preferat dacă nu vă convine ce-am spus eu). Adică

asteroizi pașnici, cârcăieci tehnologizați de talie mică, medie, mare și gigantică (da, există doar patru tipuri de inamici din păcate) și lumini. Multe lumini. Toate lumini. În ajutor îți sar felurite (trei) power-up-uri care-ți cresc volumul muzicii, potența tunulețului și modificatorul de scor. Melodia, binecuvântat fie-i portativul și atotdeschizătoare fie-i cheia, dictează numărul și distribuția inamicilor pe ecran, cadența de tragere a tunulețului navei tale și, nu în ultimul rând, spectacolul vizual. Spectacol cam obositor pe termen lung, dar și Beat Hazard e genul de joculeț pe care îl joci în reprize, pen-

tru deconectare sau când ai nevoie de un reset.

Spre deosebire de Audiosurf (prezentat și el în LEVEL) unde și melodiile cumințele erau o experiență deosebit de plăcută, gameplay-ul mai violent al lui Beat Hazard este mult mai bine pus în valoare de un cântecel ceva mai nervos, fie el rock'n'roll, metal, industrial sau ce mai ascultați voi. Eu l-am jucat intensiv pe Judas Priest, AC/DC, Metallica (recomand Hit the Lights și The Four Horsemen) și Ministry și, cu foarte mici excepții, am fost foarte satisfăcut de modul în care muzica este transformată în carne de tun. Nimic nu pune mai bine în evidență puterea drăcească a unui solo de chitară înverșunat decât trei duzini de nave care scuipă gloanțe ca la balamuc, doi boși îndrăciți și un spectacol de lumini alături de care show-ul plănuiește de Puterile Care Sunt pentru apocalipsa din 2012 pare un biet bec de veioză. Iar când o navă cât un sfert de ecran apare și începe să te „scuie” în timp ce pe fundal luminiile clipească bezmeticele și Halford urlă „Judas is rising!”, parcă-ți

vine să te rădici și tu asemenea

Lăpușeanului și să popești cu laserul tot ce mișcă. Pe ecran, desigur. Aviz celor cu probleme, abundența de efecte vizuale poate cauza crize de epilepsie, deci v-aș sfătui să luați în serios avertismentul afișat la începutul jocului.

Regretabil, oamenii cinstiți au mușcat-o din nou, căci Beat Hazard, deși „citește” cam toate formatele audio mai populare (FLAC, MP3, OGG, WAV etc.), refuză să recunoască track-urile audio protejate (iTunes/m4a/aac). Dacă faceți parte din categoria celor bogați și cinstiți, există o soluție pentru a vă lua la trântă cu muzikă achiziționată de pe iTunes, dar va trebui să plătiți în plus. Un micro DLC adaugă suport pentru track-urile cu DRM. Și costă aproape un euro. Prețul este simbolic, într-adevăr, dar la fel de simbolică este și decizia de a taxa în plus o persoană care și-a cumpărat și muzica și jocul. Fiindcă am o bănuială că decizia n-a aparținut în totalitate producătorului (ei spun că taxa e folosită pentru a

acoperi costurile de licențiere) voi scoate limba doar la Apple. Și la ceilalți negustori de track-uri protejate.

Chiar dacă luminițele spun altfel, nu totul este roz pe moșia boierului Beat Hazard. N-are diversitatea unui Geometry Wars, de exemplu, efectele sonore sunt menținute la minimum (probabil pentru a nu eclipsa muzikă, deși n-ar fi stricat câteva în plus și ceva volum), iar inamicii sunt extrem de puțini, adică vreo patru tipuri de nave și două specii de „speciali”. La un moment dat, cel mai probabil vă veți plictisi de el, căci nimic nu e veș-

nic. Cu toate acestea, nu prea cred că acest lucru se va întâmpla înainte să vă războiți cu toate MP3-urile nervoase de pe hard (singuri, în co-op sau împotriva unui amic) și/sau să vă vedeți numele în poziții fruntașe prin clasamentele online (versiunea distribuită prin Steam oferă leaderboards online și achievements). Și am o bănuială că toată distracția va dura mai mult de câteva ore amărâte.

cioLAN



AUDIOSURF

„În Audiosurf, putem importa absolut orice melodie în format .mp3, jocul decodificând structura ei pentru a crea un traseu pe care vom merge cu o navetă spațială pentru a face puncte. Astfel, o melodie lentă va fi o plimbare la deal, lină și relaxantă, în timp ce un metal furios și antrenant o să fie o coborâre amețitoare într-un montagne-rousse scăpat de sub control. Fie că-ți place Rudărel sau Megadeth, ai ocazia să asculți melodiile preferate în timp ce spiralezi pe autostrăzi psihedelice, adunând puncte.”
LEVEL MAI 2008

BUNE:
► provoacă dependență

RELE:
► prea multe luminițe
► prea puțină diversitate

CONCLUZIE:



Vorba multă, sărăcia omului. Puneți mâna și jucați-l altfel se supără muzica pe voi!

8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	09

Gen: Action Shooter Producător: CD Projekt Red Distribuitor: CD Projekt Red
Ofertant: www.cdprojektred.com ON-LINE: www.cdprojektred.com

CERINTE MINIME: Procesor: 2.0 GHz Memorie: 1 GB RAM
Accelerare 3D: 128 MB Video RAM

Visul oricărui copil atomic, mecanisme zimțate aplicate

GEN PUZZLE PRODUCĂTOR LAZY 8 STUDIOS
DISTRIBUTOR STEAM ȘI DIRECT2DRIVE **DEMO** DA
PREȚ 9 € **ON-LINE** WWW.COGSGAME.COM

Privesc de la un timp cum jocurile casual, produse de companiile cu renume în acest domeniu, se maturizează și încep să adopte din ce în ce mai multe elemente hardcore. Primele care-mi vin în minte sunt Plants vs Zombies și Mystery Case Files: Return to Ravenhearst. Recomandate și cu alte ocazii, dar nu fără merit, titlurile impun strategii complexe, respectiv story și puzzle-uri interesante și pot fi jucate de orice jucător serios (mai ales dacă nu știe cui îi sunt adresate). Au apărut chiar și hibridi ca Puzzle Quest, un simplu Bejeweled împeștriat cu delicioase elemente RPG, în timp ce, pe așa-numitul front hardcore, totul pare să o ia în sens invers. Găsesc interesant cum din ce în ce mai multe dintre jocurile actuale impun butonul de pauză în momentul în care o persoană în vârstă intră în încăperea, pe când majoritatea titlurilor vechi ar fi trecut ca interesante sau intrigante. Poate și noi suntem de vină. Hardcore? Nu mai e nimic ciudat în a o găsi pe măică-mea la 5 dimineața jucând ultimul Luxor, în timp ce pentru mine ora 2 a ajuns oră de închidere, indiferent de jocul pornit. Parcă și văd cum peste 10 ani doamnele își instalează noile Solitaire-uri cu ultimele reguli ADnD implementate, în timp ce noi

răgăim și înjurăm consola pentru că-i ia prea mult să pornească cel mai tare shooter al anului. Primul în care tot ce trebuie să faci este să apeși un singur buton.

Pentru că mamele știu mai bine

Presupun că v-ați săturat să ne tot auziți de două numere încoace înjurând aproape în fiecare articol această degradare, dar parcă în aceste zile de vară, când jocurile bune apar rar, devine înecăcioasă. Așa se face că, în aceste momente, preferăm să ne întoarcem fața către scena indie, poate ne scapă ea, unde găsim și Cogs: un joc simplist ca mecanică, ce pornește deghizat în casual și are inițial tendința de a plictisi pentru că tot ce trebuie să faci este să învârti niște piese până pică în ordinea corectă, după care își vine în fire și ne propune adevărate opere de artă. Roți zimțate de diferite dimensiuni, pe diferite planuri, cuburi care, odată puse în mișcare, își dezvăluie surprizele, conducte de gaz care trebuie îmbinate fără scăpări de presiune, mici mașinării muzicale care necesită acorduri fine și așa mai departe. Dacă de mici ați fost fascinați de mecanismele ceasurilor, de bicicletele și/sau jucării cu cheiță, e imposibil să nu fiți

atrași de acest puzzle impresionant. Impresionant nu numai prin frumusețea mecanismelor, dar și prin corectitudinea cu care legile fizicii sunt implementate, mare lucru pentru un joc! Chiar dacă gadgeturile imaginate nu au în general o aplicabilitate practică, simți că, dacă ar fi construite, ar funcționa întocmai și nu de puține ori te minunezi la sfârșitul nivelului de ce ai realizat (ajutat și de camera care-și schimbă unghiul pentru a pune în cea mai bună lumină mecanismul). Dar nu numai atât, rar se întâmplă ca un joc să-și mențină de la început și până la sfârșit energia: deși devine din ce în ce mai complex și mai interesant, numărul mutărilor necesare pentru a termina un nivel rămâne unul mic, pentru a nu plictisi și mecaniciza joaca și, exact când credeați că le-ați văzut pe toate,



te, te izbește cu un nivel simplu, dar interesant, sau, din contră, cu unul intrigant din care la prima vedere nu înțelegi nimic. Muzica, deși nu obligatorie, întregeste și ea tabloul și ne aduce aminte că jocurile nu trebuie jucate atât pentru a fi terminate, cât pentru plăcerea de a te juca. Alt aspect în care mamele și prietenele noastre ne-o iau încet, încet, înaintea.

PS 1: O aștept pe Kate Walker înapoi în Valadilene unde să repornească, cu ajutorul unor puzzle-uri ca cele de mai sus, fabrica de jucării a familiei Voralberg.

PS 2: Cogs a câștigat în cadrul festivalului anual Indie Game Challenge categoriile Achievement in Art Direction și Achievement in Gameplay.

PS 3: Dacă purtați Windows 7, s-ar putea ca jocul să nu pornească, soluția este descărcarea de pe internet a fișierului „D3DX9_40.dll” și plasarea lui în directorul „C:\Windows\system”. Distracție plăcută!

THE SPIRIT ENGINE 2

Side-scrolling RPG... un clasic, da-i trece

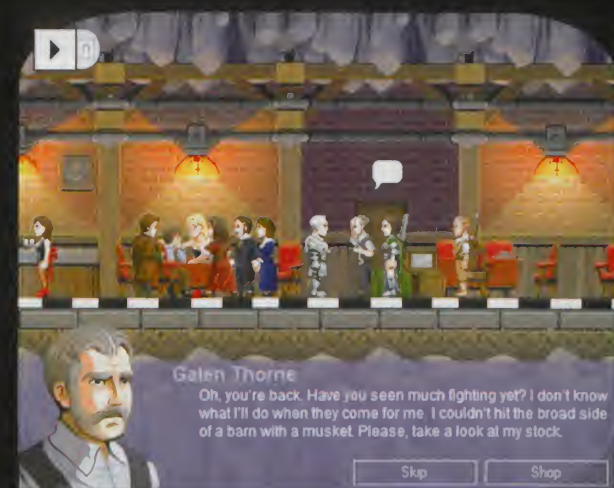
GEN RPG PRODUCĂTOR NATOMIC STUDIOS
ON-LINE THESPIRITENGINE.COM

Datorită libertății temporale și selective, pentru mine a fost întotdeauna o plăcere să scriu în LEVEL despre jocurile Indie. Nu multe sunt foarte bune, dar dacă știi unde să te uiți: GameTunnel, IGF etc. și câteodată Kotaku și Rock, Paper, Shotgun, vei descoperi mai mereu ceva care să te impresioneze. Așa se face că, plictisit de flash-uri, pe care le mai încerc din când în când la serviciu, am început să caut un RPG Indie de fereastră și, bucuros de găseală, am instalat pe stick TSE 2, un side-scroller cu mecanici de luptă interesante și multă vorbărie inteligentă (zic cunoscătorii). Mi-am ales trei eroi, din cei 3x3 posibili, o muschetară singuratică (care luptă cu ajutorul muschetei că d'asta e muschetar, nu cu spada) cu aripi nefuncționale pe care le ascunde de ochii oamenilor, un tânăr preot în devenire în pelerinaj din țara vecină și un vestit (pare-se) cavalier pensionar care a ajuns să trăiască de pe o zi pe alta din mila oamenilor pe care-i „protejează”. În ciuda descrierii interesante și a tutorialului implementat cu cap - care-mi explica cum stă treaba cu tipurile de damage și protecții, cum să creezi lanțuri de lovituri/abilități și cum să le upgradezi, cum să-mi echipez eroii și cum să ghicesc viitorul în jurnalul de bord - ceva însă nu se potrivea. Da, se vorbea mult (în scris) și elaborat, dar nu cu inteligența, aciditatea și suflul de care credeam că o să am parte. Iar luptele, deși alesesem modul hard și erau pline de variabile de care trebuia să țin cont, nu-mi puneau mari probleme. TSE 2 se contura după prima oră de joc ca un RPG clasic, spre plictisitor, pe care nu l-aș fi continuat dacă nu aș fi fost atacat de un automaton într-un mausoleu al unei civilizații pierdute. Am întors ca-

pul ca un cățel, intrigat, și am continuat. Titlul a început să își etaleze treptat universul, unul care aduce aminte de Arcanum, cu zepeline și arme de foc, cu forțe și motive interesante și complexe.

Învățat prost, am trecut inițial cu vederea faptul că jocul nu te aruncă în lupte aberante și nu te pune să cauți prin păduri colți de viperă pentru mama soacră, nuuu, te roagă să însoțești, de exemplu, un copil către o cetate, iar pe drum, fiindcă frontul de luptă e învecinat cu pădurea, ești atacat de animalele speriate și încolțite.

Poate că rezultatul e același, lupta cu lighioanele, dar aici fiecare luptă sau traseu are un scop și reușești să te identifice nu numai cu personajele, ci și cu inamicii. În același stil, eroii vorbeau puțin pentru că d-abia se cunoscuseră, dar treptat încep să-și dea arama pe față și devin din ce în ce mai interesanți. În jurul orei patru de joc eram deja blocat sănătos într-o luptă care nu mă lăsa să avansez, iar locurile unde puteam reveni pentru a face grinding de nivel erau ca și inexistente. M-am scărpinat în cap și mi-am spus că soluția este aici doar că nu o vād. Am băgat la cap tipul de damage făcut de monștrii mai puternici și le-am verificat în același timp sensibilitățile, am reatlocat către abilitățile potrivite experiența acumulată și am revenit în magazine, unde am încercat o rearanjare șchioapă a echipamentului. Mi-am pus la punct lanțurile de acțiuni și le-am și corelat pentru a putea fi executate concomitent de toată echipa, am început să joc mai atent și mai focusat, cu pauză de combat și gândire după fiecare acțiune. Și... tot am mâncat bătaie. Oau! Dacă nu aveți răbdarea necesară puzzle-urilor numite aici lupte, mai



Primul monstru mai dificil, care te păcălește sărind în afara ecranului și atacă mereu eroul mai slab.

bine alegeți medium la începutul jocului. Mi-e mi-a plăcut așa și i-am dat înaintea. Am deschis manualul și am aflat că de fapt tutorialul nu mă învățase decât să merg, nu să și termin jocul. Am revenit asupra unor skill-uri care păreau neinteresante și mi-am dat seama că luptele se pot câștiga și în trei-patru timpi, nu numai în doi: debusolare, concentrare, atac; sau debusolare, atac, fortificare, atac; etc., în funcție de abilitățile și slăbiciunile inamicilor. Un lucru e clar, dacă ajungi să te aperi, îți va fi foarte greu să mai câștigi lupta.

De reproșat, nu prea ai ce reproșa jocului, poate grafica simplistă (dar nu fără șarm) și lipsa vocilor. Dar cine cere așa ceva de la un RPG indie, nu prea știe de capul lui. Oricum, de câteva luni jocul este gratuit, așa că orice plângere poate fi întoarsă cu o palmă, mai ales când realizezi câtă muncă a depus domnul Mark Pay pentru a termina această poveste interactivă.

ncv

Nerdgasm. Modul de calculare al unei abilități „oarecare”. Unde S = Skill Level; P = Party Level; PS = Skill x Party Level și W = Weapon Level. Găsiți calculele pentru toate skill-urile posibile în manual.

Lucky Shot

A ranged attack skill which strikes all foes on the screen. Deals magic damage with a bonus for each additional strike.

$$\text{Damage} = \left(\frac{3.6 S + 0.04 PS}{82} \right) \times (82 - S) + 3.5 P + 8 + 4 W$$

Modifier = +9.4%

Each hit increases Lucky Shot's damage by 25%.

Lucky Shot only deals 75% damage to Large creatures.



KING OF DRAGON PASS

It's good to be The King!

GEN RPG/TBS/ADVENTURE PRODUCĂTOR A SHARP
DISTRIBUTOR A SHARP LANSARE 1999
ON-LINE A SHARP.COM/KODP PLATFORME PC, MAC

King of Dragon Pass este singurul joc al companiei A-Sharp, a fost declarat câștigător al Independent Games Festival în 2000 și, în mod suspect, nu-și prea arată fața prin miile de topuri care bănuie internetul. Cel mai probabil n-ați auzit de el. Și eu l-aș fi ratat cu siguranță dacă n-aș fi jucat în copilărie HeroQuest, un joc despre care am aflat mai târziu că este o adaptare video a unui boardgame deosebit de popular prin anii '80-'90. Datorită lui HeroQuest am aflat de Glorantha, o lume fantasy imaginată de Greg Stafford în 1978. De la Glorantha până la King of Dragon Pass n-a mai fost nevoie decât de un singur clic (slavă internetului) și lucrurile au intrat pe făgașul normal. Nopti nedormite, examene ratate, cearcăne epice și așa mai departe.

King of Dragon Pass poate fi descris cel mai simplu ca un simulator de clan barbar (nu foarte diferit de celți) într-o lume fantasy. Pe ture. Pentru cei mai chițibușari, cu o pasiune morbidă pentru clasificări și etichete, King of Dragon Pass este o combinație strălucitoare de management economic (vacile clanului nu se cresc singure), strategie (vacile clanului nu se păzesc singure), role-playing game (vacile sunt un atribut al clanului) și aventură în mod text (quest-uri pentru sporirea cirezilor clanului). Eu am alt film, ca să zic așa. Cum „si-

mulară” îmi sună prea rece, matematic, și nu-i prea face dreptate, voi spune despre King of Dragon Pass că este o saga interactivă. Asemenea unui cronicar din vechime, tu, jucătorul, vei „scrie” pe indelete, clic cu clic, povestea unui clan, de la începuturile sale umile până la dominația totală.

Povestea începe, cum ne-am obișnuit, cu un exod de mari proporții. Climatului politic ostil și dorința de mai bine și-au împins clanul să „emigreze” cu cățel, cu purcel, în Dragon Pass. Deloc surprinzător, o mulțime de alte clanuri rivale, prietene sau miserupite, au avut exact aceeași idee, iar Trecătoarea (o zonă pustie de un război devastator cu dragonii) a devenit brusc un loc cam inghesuit. Logica (și numele jocului) dictează că această adunătură pestriță de barbari războinici va trebui strânsă sub un singur steag. Iar dacă tot e nevoie de un rege atotstăpânitor, de ce n-ar fi el

un viteaz din clanul tău? Foarte important de reținut, pentru a evita anumite confuzii, în King of Dragon Pass nu ești un simplu șefuț, ci însuși Tătucl binevoitor care ghidează din umbră destinul clanului. Există o căpetenie (numită de tine) și un consiliu (o ceată de înțelepți recrutați tot de tine dintre nobilii clanului) care te consiliază cum știe el mai bine (uneori e bine să-l ascuți, dar nu e recomandat să uiți că înțelepții sunt și ei oameni și s-ar putea să aibă propriile planuri), dar deciziile îți aparțin în totalitate, cu mențiunea că, aproape de fiecare dată, se vor întoarce să te bântuie. Într-un mod neplăcut, ca „părintele” Kane în Poltergustul sau, dimpotrivă, suav și dragăstos, cum o băntuie defunctul Swaitze pe îndurerata Demi Moore. Factorul „random” joacă și el un rol, poate mai important decât mi-ăș fi dorit, și-ți dă peste cap fengșuiul tribal când ți-e recolta mai dragă, dar în general cam tot ce i se întâmplă clanului tău este rezultatul mai mult sau mai puțin evident al unor acțiuni/decizii anterioare.

Nu aduce anul ce aduce Pass-ul...

„Bine, Ciolane, am priceput, treaba ta e să duci clanul pe cele mai înalte culmi ale progresului”, veți sări voi cu gura, „dar ce faci mai exact în King of Dragon Pass?” Păi cam tot ce poate face un clan de... „barbari”. Adică administrație, comerț, puțină diplomatie, expediții de jaf și cucerire prin vecini, explorare, sacrificii etc. Voi încerca, pe scurt, să vă descriu un an din viața unui clan din Dragon

CANDIDATES Animals Bargaining Combat Custom Leadership Magic Plants A E F J K O P Z

Elganz, age 59
Worships: Ernalda
Animals: Very Good
Bargaining: Good
Combat: Good
Custom: Excellent
Leadership: Very Good
Magic: Very Good
Plants: Very Good

Of course I want to serve on the ring. What better way is there to learn how to rule?

CLAN RING

LEIKAN KULBRAST BRENNIA ORLARONT MINARA VARSUNS

TYPE OF CLAN War Balanced Peace

REORGANIZE

BATTLE PREPARATION

We're being raided by the horse nomads. There are 153 of them all mounted. Luckily, our patrols spotted them, and all 15 weaponthanes met them, as well as 137 of the fyrd.

Use Treasury
Sacrifice to Orlanth
Sacrifice to Humakt

OBJECTIVE
Drive them off
Kill as many as possible
Take captives
Survival

TACTICS
Skirmish
Maneuver
Charge
Evade

PROCEED

vă țin oamenii acasă. Bineînțeles, nu vă împiedică nimeni să vă vizitați vecinii cu o ceată de scandalagii sau să vă trimiteți un sfert de armată să exploreze împrejurimile, dar în acest caz așteptați-vă la o recoltă ceva mai slabă. Fire, când se coace leguma, iar soarele învinge pământul și băutura fermentată învinge spiritele războinice, este anotimpul propice pentru război. Așadar, dacă ai în grijă un clan războinic, acum e timpul să mergi prin vecini și să le ceri pământ și vite. Earth este perioada în care se strâng grânele și fiecare om în stare să țină o sapă în mână va fi pe câmp. Din nou, e bine să stați pe acasă dacă vă pasă de recoltă. Altcumva întâmpini iarna, adică anotimpul Dark, al patrulea, cu stomacul plin. Storm este un anotimp suspect, în care, potrivit scripturilor, spiritele întunericului se războiesc cu viața. Dacă vă aruncați un ochi peste enciclopedia „religioasă” din joc, veți observa că în anotimpul Storm încăierările purtate în numele lui Orlanth (căpetenia zeilor)

Pass. Anul glorianthian începe (sau se termină, cum doriți) cu o perioadă de două săptămâni (Sacred Time) dedicată exclusiv ritualurilor magice. Fertilitatea, recoltele, vânătoarea, succesul raidurilor și al quest-urilor, potența armatei, misiunile diplomatice, comerțul și manufactura depind într-o oarecare măsură de cum alocați magia tribului în Sacred Time. Ca o paranteză, aveți dreptul la două acțiuni pe anotimp, deci folosiți-vă de cele două săptămâni de „introspecție” pentru a încropi un plan de acțiune pentru anul care va să vină. Urmează anotimpul Sea, dedicat agriculturii și activităților casnice, în general, ocupații pașnice care

pe anotimp, un eveniment special îți este supus atenției. Poate fi un raid dușman, o mică dilemă tribală sau, dimpotrivă, o problemă de maximă importanță. După cum spunem și mai sus, modul în care tratați aceste evenimente și deciziile luate vor influența în mare măsură viitorul clanului.

În caz că nu v-ați dat seama din screenshot-uri, vă avertizez că preacinstitul King of Dragon Pass nu este ceea ce s-ar numi un joc arătos. Informațiile sunt prezentate în ecrane statice, textele și variantele de răspuns care descriu evenimentele sunt însoțite de câte-un un desen frumușel,

Orlanth and Aroka
There came a time when the rich splendor which Ernalda had given to Orlanth began to fade and dwindle. This troubled the god and he sought to learn the cause.

“Only one person is doing this,” said Ernalda. “But I have refrained from telling you, dear husband, because I know that you honor kinship so much. I would never wish to aggravate an already bad situation.”

“The world is poorer for your silence,” said Orlanth. “Our own people suffer and go hungry. Tell me, good wife.”

“At your command, oh husband, I will instigate knifing. Your nephew is the cause of our woe. He is drying my yields and starving the world. His name is Daga, and he is the son of Molanni, your niece.”

“I have fought with my brothers already, and most of my nephews as well. For you, sweet wife, I will go and speak to him, and then I will threaten him, and then I will curse him, and then I will...”

A barn on the outer perimeter of the tula is burned to the ground. Witnesses report that ducks were seen running from the scene. No doubt they belong to the clan ruled by the duck chieftain, Longtail.

1. Demand compensation from Longtail.
2. Demand that Longtail punish the arsonists.
3. Do nothing.
4. Increase patrols.
5. Order Longtail to deliver the arsonists to you.
6. Increase the tribute owed by the ducks.

This as an opportunity to increase the tribute they owe

LEIKAN KULBRAST BRENNIA ORLARONT MINARA VARSUNS

au mari șanse de succes. Cam o dată

sugestiv și în perfectă armonie cu tematica jocului, iar luptele nu se desfășoară într-un glorios 3D, ci sunt rezolvate automat cu oarecare input (gen tactici, sacrificii rituale și alte pregătiri premergătoare unei bătălii ca la carte) din partea jucătorului. Animațiile sunt absente. Deranjant pentru unii, de acord, dar eu nu le-am dus lipsa. Chiar dimpotrivă, m-au ajutat să-mi intru mai bine în rol și să mă bucur mai mult de poveste. Dacă pentru unii un engine tactic arătos și deosebit de complex ar fi fost mană cerească, mie unuia mi s-ar fi părut un balast inutil care mi-ar fi distras atenția de la imaginea de ansamblu. Căci într-un asemenea joc este foarte important să nu te pierzi în detalii.

Ar mai fi multe de spus despre King of Dragon Pass,

dar nu vreau să vă stric toate surprizele. Dacă sunteți un pasionat de fantasy și vreți să vă pierdeți într-un univers fantastic puțin mai altfel sau dacă pur și simplu vă place să citiți, e musai să-l încercați măcar. Și, dacă vă prinde, să răspândiți vestea despre Jocul cel Bun. E păcat ca o asemenea bijuterie să se piardă în negura uitării...

cioLAN

Halfquake Sunrise

Mod pentru Half-Life [pe DVD]

Halfquake Sunrise este al treilea joc/mod din seria Halfquake și poate cel mai așteptat dintre ele. Procesul de producție a durat nu mai puțin de opt ani și a fost unul foarte anevoios, conceptul inițial fiind modificat radical de mai multe ori, atunci când ambiția creatorului s-a izbit de limitările tehnice ale engine-ului. Dar iată-l, în sfârșit, printre noi, gata să ne scufunde din nou într-o lume halucinantă și (de ce nu) sadică.

De menționat că predecesorul lui Halfquake Sunrise, Halfquake Amen, a fost un titlu magnific, dinamic și alert. Sunrise schimbă însă tema vizuală și pașul, abordând o paletă de culori mai sumbră, încercând o abordare mult mai realistă din punct de vedere geometric. Dar pentru a obține așa ceva, ai în primul rând nevoie de texturi foarte detaliate, iar resursele pe care le-a avut creatorul modului la dispoziție nu prea oferă acest lucru. Nu când ai un engine prăfuit. Totuși, reușește să fie suficient de credibil.

La capitolul sunet însă, Sunrise excelează. Sunetele sunt înfricoșătoare și structurate în așa manieră încât să te zboare din șosete – sunt sunete pe care le percepi cu ușurință și zgomote produse de entități ascunse, acestea din urmă amplificând substanțial atmosfera sinistru și frica de necunoscut. Ecurile unor țipete, scrâșnete metalice ce vin din depărtare, mișcările suspecte din umbră,

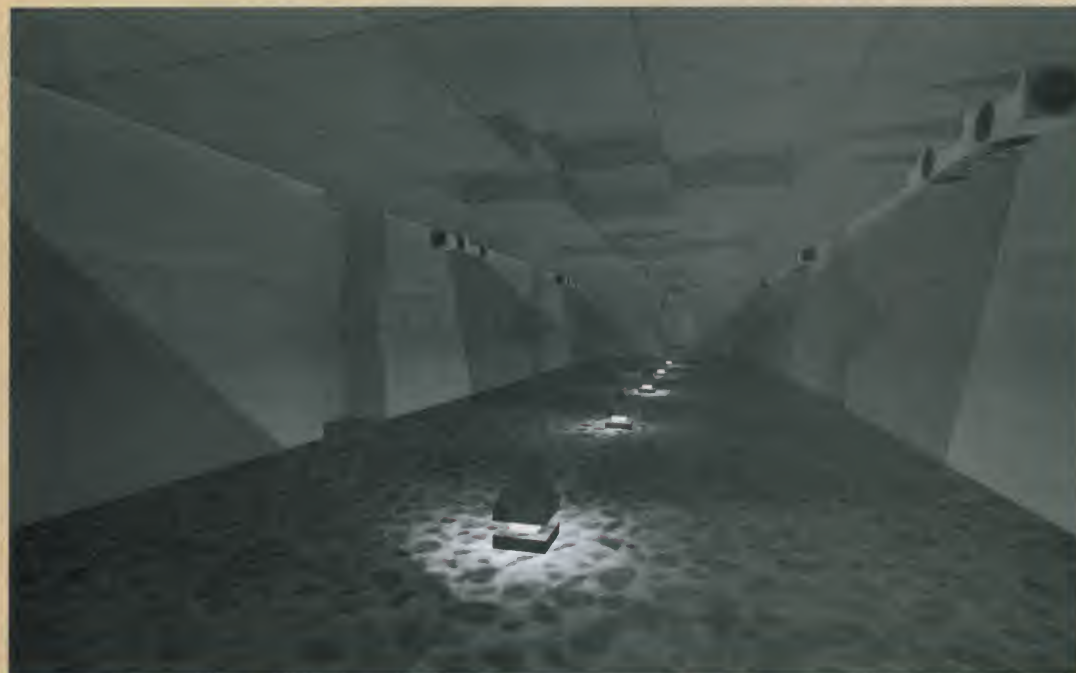
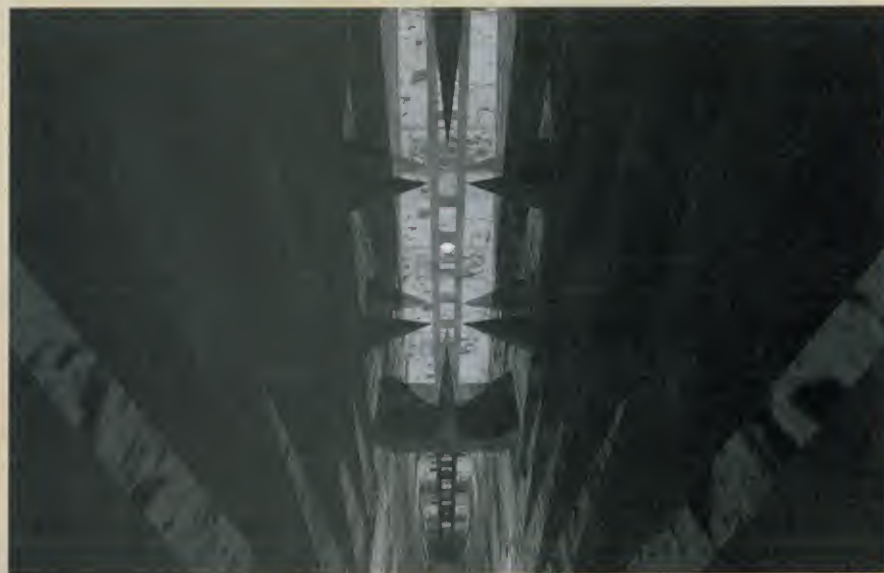
precum și „mormăitul” lugubru al mecanismelor ucigașe ce te înconjoară au darul de a crea un profund sentiment de nesiguranță.

Despre povești, mai nimic. Chiar dacă există referiri la titlurile anterioare, Sunrise nu este tocmai fidel universului Halfquake. Ești doar o altă victimă fără nume. Nu știi de unde vii și încotro te îndrepti. Nici măcar nu știi unde ești. În schimb, nu poți să nu-ți dai seama că cei ale căror voci le auzi undeva în fundal se bucură de suferința ta. Și îți doresc moartea.

Dar avem puzzle-uri și capcane cu

nemiluita. Iar cât timp nu ești mort, vei rezolva puzzle-uri și evita capcane într-o veselie. Iar asta nu e tocmai rău, pentru că sunt diverse, inventive și bine realizate. Avem puzzle-uri muzicale, de memo-

rie, de tip tower defence, stealth, platformer etc. Unele îți creează disconfort, altele sunt ciudate din punctul de vedere al controlului, întotdeauna există ceva frustrant și săcăitor în ele. Remarcabil



este faptul că toate se îmbină armonios, lăsându-ți puțin timp de respiro. Ești împins cu insistență înainte, într-o lume a capcanelor, cu cămăruțe claustrofobice și sunete care omoară, pentru ca în final să fii pus în situația de a purta o bătălie memorabilă. Bossul final te atrage într-o luptă intensă, alertă, provocatoare și excitantă. Nu multe jocuri reușesc asta.

Trăgând linie, se poate spune că Halfquake Sunrise este un joc foarte bun, chiar genial. Omul din spatele lui a stors engine-ul Half-Life până la ultima picătură pentru a da lumii un titlu mai mult decât reușit din toate punctele de vedere. Puzzle-urile din Halfquake Sunrise par mai inteligente și mai cizelate ca niciodată.

farm.muddasheep.com/hq3/

I Hate Mountains

Mod pentru Left 4 Dead [pe DVD]

IHate Mountains este numele unei noi campanii pentru survivor-horror-ul Left 4 Dead, creație a unui grup de francezi cu imaginație și talent, creatorii superbului Portal: Prelude. Modul de față nu revoluționează rețeta originală Valve, nici măcar nu încearcă, ci aduce conținut nou pentru un joc deja excelent. Campania se întinde de-a lungul a cinci hărți, diferența față de original constând în faptul că acțiunea din I Hate Mountains se petrece în creierul



munților, la pădure. Clădirile sunt puține, iar acțiunea se petrece în general printre copaci, dar rejucabilitatea există, dat fiind faptul că ți se oferă rute alternative, ce schimbă modul de desfășurare a ostilităților.

I Hate Mountains este doar o altă poveste a celor patru eroi originali, supraviețuitori al căror autobuz ce îi purta spre o eventuală salvare se ciocnește de un obstacol și rămâne înțepenit acolo pe vecie. Pentru a scăpa de zombii înșetați de sânge, cei patru trebuie să străbată acum o întreagă pădure, să exploreze o vilă abandonată, să se aventureze prin tuneluri și să viziteze un lac. Nivelurile sunt mari și foarte detaliate, iar efectele de lumină în care sunt scăldate au șanse să lase pe oricine cu gura căscată. Mai mult, I Hate Mountains pare să fie o campanie mai reușită decât cea originală nu doar din punct de vedere vizual, ci și al gameplay-ului. Atât de mult, încât ai impresia că joci un DLC marca Valve, nu un mod creat de entuziaști. De jucat.

lhatemountains.com

Outpost 16

Mod pentru Half-Life 2: Episode 2 [pe DVD]

Outpost 16 este un nivel single player creat pentru jocul Half-Life 2: Episode 2, ce include voci, modele și secvențe scriptate originale. Povestea este cât se poate de simplă și poate fi rezumată în câteva cuvinte: Gordon și Alyx sunt puși în situația de a pătrunde în clădirea parlamentului, unde au de gând să se întâlnească cu echipa Echo. De acolo, echipa Echo îi va escorta către destinația finală și îi va ajuta să îndeplinească cu succes misiunea ce le-a fost încredințată. Care este.



Din păcate, introducerea este banală, dar suficientă pentru a te motiva. N-ar fi stricat o introducere cinematică în loc de text. Gameplay-ul este însă alert și variat, iar bătăliile impresionante, fără a fi foarte solicitante. În schimb, designul nivelurilor este excelent, Outpost 16 excelând din punct de vedere arhitectural. Jucați-l și veți vedea.

Engine-ul a fost utilizat la capacitatea sa maximă, atât de bine încât totul pare nou, dar în același timp foarte familiar. Până și actorii care au dat viață personajelor, Alyx în special, s-au achitat cu brio de sarcină, drept pentru care n-o să vă deranjeze deloc faptul că are altă voce.

Outpost 16 este un mod excelent, unul dintre cel mai bine realizate vreodată pentru jocul Half-Life 2. Nu ne rămâne decât să-l recomandăm tuturor fanilor jocului original și nu numai, pentru că aveți ce juca.

Arhaic.ro

Mii și mii...

Adevărul este că, din orice unghi ai privi, piața este deja foarte aglomerată cu astfel de jocuri. Exceptând câteva, foarte puține, nu am auzit prea mulți oameni să se îmbogățească de pe urma lor. Probabil că aduc venituri care măcar să te ajute să susții un astfel de proiect, dar dacă nu ai măcar 3-5 titluri de acest gen care adună bani prin SMS în același cont, probabil că ceea ce faci se cheamă pierdere de vreme.



Paranteză de volum

Oricum, majoritatea se împart în categorii clasice, gen strategie, role-playing, sport etc. Uitându-mă pe net, observ că numai în România sunt mai mult de 100, ajungând la vreo câteva zeci de mii pe plan internațional. Majoritatea titlurilor apărute în România sunt traduse (chiar și eu am tradus câteva pentru computergames.ro) și observ că și Arhaic face parte din aceeași categorie. Problema jocurilor traduse, lucru de care m-am izbit și eu de câteva ori, este că tind să adopte un vocabular specific care nu sună neapărat plăcut. Există multe alternative pentru a traduce un text. Spre exemplu pentru barracks traducerea ideală ar fi cazarmă. E la mintea coșului, însă pentru a traduce sword, flail, bastard sword, war axe, axe etc. a trebuit să mă apuc să recitesc mare parte din istoria noastră și să adaptez. Dar ce faci când ajungi la fireball, thunderbolt, spellcasting, sorcerer etc.? Legende noastre nu acoperă prea bine terminologia asta. De-aia de multe ori recurgi la tertipurii care fac propozițiile să sune de genul: „Turnul Vrajitorilor este locul de unde recrutezi vrajitori și unde cercetezi noi vraji.”. Deși se înțelege ce zice... sună ca naiba.

În ciuda pesimismului meu, jocurile free2play încă mai au clienți. Dacă mai aduc și ceva original, e și mai bine. Treci peste problemele de exprimare, peste dubioșenia unor gameri de acolo și uite așa scapi de niște ore plictisitoare la muncă. În cazul de față, că tot am scris luna trecută de Lord of Ultima, și Arhaic urmează exact

aceeași rețetă. Culmea e că aș putea lua acel text copy-paste și nu ar fi nicio problemă. Exceptând anumite părți, cum ar fi cea cu seriozitatea. Eu de exemplu am o rețineră în a plăti companii sau oameni pe care nu-i cunosc (Doh... ca de exemplu Statul). Normal, pot dobândi încredere, dar mai repede de exemplu aș plăti Electronic Arts decât unui site pe care nu văd niciun fel de detalii de contact. Nu văd o adresă, nimic. Și atunci mă uit în altă parte. Asta se aplică în cazul oricărui tip de suport.

Comparații

Trecând peste asta însă, recunosc că interfața grafică atrage. Urmărește o rețetă clasică, spre deosebire de cea din Lord of Ultima, și e mult mai la îndemână pentru că sunt obișnuit cu ea de la celelalte 10-15 jocuri pe care le-am jucat. În ceea ce privește gameplay-ul, observ că fiecare unitate generatoare de resurse (clădirile piatră, mâncare, fier etc.) este alcătuită dintr-un fel de subunități, cam ca în Settlers, care pot fi eficientizate separat, ceea ce am putea spune că e specific. Pe lângă asta, mai există niște minijocuri accesibile prin sistem Premium, ca cel de pescuit. Observ din păcate aceeași concentrare spre PVP, lucru care în opinia mea respinge mai mult de 30% din posibili „gameri”, pentru că toată lumea are spirit competițional. Dacă toți gamerii ar fi PVP-iști, atunci cu siguranță industria consolelor ar fi crăpat de mult. Și oricât de frustrați am fi pe șefii de la muncă, nu vrem neapărat să dăm cu pumnii în capul unor nătărăi. Ar fi sufi-



cienți niște șobolani după care să tragi cu pușca. A... să nu uit de micul magazin de echipament militar, care în sine e un lucru amuzant. Îmi aduce aminte de pantofii de damă care se vindeau la Gostat.

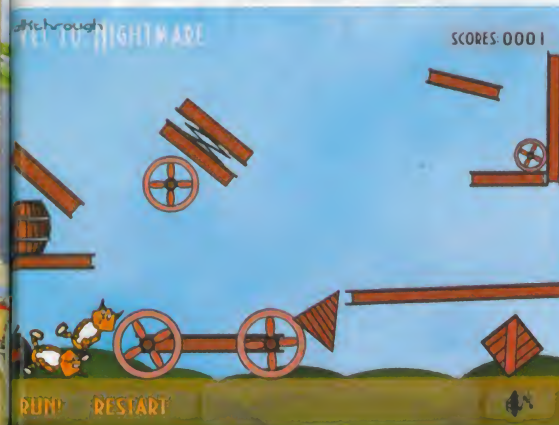
Cert e că, oricât de critic aș fi eu, aceste jocuri merg înainte. Au fanii și jucătorii lor, au lumile lor. Și până la urmă, pe acei oameni nu-i interesează că mai există 100 de produse exact la fel. Ei s-au obișnuit cu acel brand, așa că nu există niciun motiv să-l schimbe cu altul. Exceptând cazul în care colegul de birou le atrage atenția asupra unuia mai „fun”...

Locke

Kitty Bomber

The World War of Pussy

<http://www.flashgames247.com/play/13765.html>



La luptă, da' cu cap. Nu-i destul să-ți legi o centură de dinamită și să te detonezi în preajma animalului. Asta o fi bun pentru ăia care visează cămile zburătoare, dar în niciun caz pentru niște inși civilizați. Joculețul de față îmi aduce aminte într-o anumită măsură de genialul The Incredible Machine, joc de imaginație care a pus multora creierii pe moațe în tinerețe.

Aici, e drept, este puțin mai simplu: iei elementele de decor, le îmbini cum crezi mai potrivit, îți storci neuronii pentru idei noi, dai atacul și te rogi ca bombe să ajungă unde trebuie. Dacă nu, o lei de la capăt cu drag și spor, pentru blană și popor.

Celebrity Table Tennis

Rolul vedetei e să ia bătaie

<http://www.miniclip.com/games/celebrity-table-tennis/ro/>

Pe final de pagină am zis să pun și un joc de mișcare, nu de alta, dar poate așa vă aduceți aminte că e vară, e frumos afară și ar fi cazul să plecați hai-hui pe la munte/mare, unde netul e mai rar și gaming-ul mai precar. Joculețul e simplu, mult mai simplu decât varianta sa reală: plimbi mouse-ul, pocnești sfera de celoid, bați măr adversarul, treci mai departe, bagi la cap ce și cum, că parcă văd cum stai cu paleta în mână prin Vamă și nu știi ce să faci.

Evident, parcă n-are haz să bați o mutră caricaturală, pricopsită cu un nume celebru, dar e un început. Azi Mr. T, mâine vampirașul ăla gay din Twilight și tot așa, până când prinzi gustul jocului și-ți permiți să provoci și gagicuțele alea faine din cortul de alături. Hai, sporuri și succese, mai ales dacă joci Strip Pong.



Shapewitcher

Odissea nemaipomenită a unui schimbător

<http://www.fupa.com/play/Adventure-free-games/shapewitcher.html>

Nu știu ce s-a întâmplat luna asta de-am dat numai peste jocuri inteligente. Serios, eu căutam ceva care să rupă mouse-ul în două, să chinuie tastatura ca pe hoții de cai, să umple ecranul cu bulion și creierul cu indobitocire și, când colo, poftim ce găsec.

Am dubii că poza te ajută mare brânză-varză-viezure-mânz, așa că lată explicațiile: ești unameleon complex. Îți schimbi forma, îți schimbi culoarea, îți schimbi orientarea sexuală (nu cred că-i cazul, dar cine știe), totul ca să poți trece din poartă-n poartă până la final de nivel. După cum se vede, fiecare ușă are un simbol deasupra și va rămâne neclintită dacă n-ai bunăvoința să arborezi drapelul ei. Triunghi albastru? Cerc roșu? Pătrat galben? Elipsă roz? Te privește cum îți faci traseul prin nivel, totul e să te prezinți la postul de control cum trebuie. Evident, treaba se complică pe măsură ce avansezi, neuronii se încordează, sinapsa trepidează, creierul pompează tare gândul și ideea mare. Eu atât am avut de spus. Vă las să vă dați singuri cu capul de tastatură și promit solemn că, dacă apar critici pe forum, tura viitoare voi veni strict cu jocuri pentru copii tâmpiți. Sau pentru tâmpit copii. În fine, ați prins ideea.

Building Blaster 2

Puțină dinamită nu strică

<http://www.freewebarcade.com/game/building-blast-2/>

Am ales jocul de față pentru că știu câtă dragoste are poporul nostru pentru ideea de muncă, pasiunea lui pentru a construi și determinarea lui de-a face praf tot ce mișcă sau nu mișcă, mai ales dacă e beat turtă. Pentru că povestea e cu di-chis: nu-i destul să fii un dobitoc de miner și să rupi cu băta fiecare zid care-ți stă în cale (da' poți da cu capul dacă vrei, zidul nu se supără). Iei explozibilul, te gândești bine unde și cum îl pui, aranjezi mai complicat ca la o expoziție de ikebana și abia apoi detonezi. Ai curățat cum trebuie? Felicitări, treci mai departe. Ai dat rasol și încă nasol? Felicitări, mai încearcă o dată. Și încă o dată. Hai, că timp avem, doar e vacanța mare



Jack the Ripper

GOANA DUPA TROFEE

Unde-s coarnele de cerb de altădată?

N-are rost s-o dăm pe după cireș. Dacă am primi medalii pentru fiecare tâmpenie pe care o realizăm în fiecare zi, am avea randament mai mare în viață. E ceva magic în actul de a fi premiat pentru un efort cât de mic, fie că e ziua de salar sau hărtoșăraia aia inutilă, dar prestigioasă, pe care o primești la finele facultății. Pentru unii, înseamnă validarea celor din jur. Pentru alții, scopul vieții.

Pe vremuri, recompensele în jocuri video erau simple și individuale, nimeni nu încerca să le proiecteze în ograda socială. Încasai o sută de monede în Super Mario Bros., primeai o viață. N-aveai un cartonaș pe care să-l fluturi când ieșai în spatele blocului și să le zici restului picilor: „Uite, bă, tembelilor, l-am bătut pe Bowser fără Warp Level.” De atunci, a apărut internetul și se pare că inima acestuia e compusă din abilitatea de a face publică orice realizare. În epoca Facebook-Twitter-blogging, e nevoie și în gaming de o antologie a tuturor artificilor care dispăreau din memoria electronică a oricărui dispozitiv după prima apăsare a butonului de reset.

În 2010, nu are sens să faci nimic dacă nu observă nimeni. Cu greu mai găsești un joc sau o platformă de jocuri care să nu aibă un sistem de înregistrare și publicare a trofeelor, achievement-urilor însoțite de data și

ora exactă a obținerii. Ironic (dar perfect alegoric față de viața reală), majoritatea acestora nici nu oferă alte recompense decât ele însele. Păi și atunci de ce să le culegem, veți întreba?

E simplu. Țineți minte cum o diplomă de licență înseamnă pentru unii validare pe la începutul articolului ăștia? Așa e și cu trofeele virtuale, doar că validarea pe internet se traduce prin e-peen. Fie asta, fie vrei să ai dovada concretă în mână că nu ți-ai rupt degeaba degetele în butoane timp de douăsprezece ore pentru a anihila un boss pe cel mai greu nivel de dificultate.

„Sistemul meu de trofee îl bate pe sistemul tău de trofee!”

Pe trei sferturi dintre forumurile de profil, trei sferturi dintre utilizatori se ceartă pe tema celui mai bun sistem de notare. Ceea ce, desigur, e ridicol, pentru că, deși trofeele sunt în mare parte universale, punctele sau „medaliile” acordate pentru fiecare variază de la consolă la consolă.

Să vedem totuși diferențele: pe PlayStation Network, avem trofee. Bronz, argint, aur și în cele din

Linkuri

<http://PS3Trophies.com>
<http://xbox360achievements.org>
<http://achieve360points.com>
<http://ps3trophies.org>

urmă platină, în funcție de importanță. În timp ce primele trei pot fi obținute individual, platina ți se acordă doar când ai obținut toate celelalte trofee ale unui titlu. Pe Xbox Live, avem puncte, însumând la fiecare titlu retail 1000 și la fiecare titlu de DLC sau Xbox Live Arcade câte 250. Singurul analog pe PC la care mă pot gândi este Steam, însă în timp ce rețelele de pe console obligă în ziua de astăzi toți producătorii să atașeze liste de achievement-uri fiecărui titlu, pe PC numărul jocurilor cu un asemenea suport e ceva mai limitat.

Dar ca să fim corecți, sunt o grămadă de sisteme de trofee pe PC (și nu numai) care țin sub umbrelă titlul, producătorul sau franciza, dezvoltate individual și independent de platforme colective cum ar fi Steam. Ca de pildă uPlay, noutatea de la Ubisoft, ce are marele merit de a debloca wallpaper-uri, bonusuri în joc sau teme ale sistemului de operare. Sau sistemul de la Blizzard, prezent momentan în World of Warcraft, care ocazional oferă câte un poncho, căluc, stindard, breloc elvețian sau titlu de prestigiu avatarelor din Azeroth. Chiar și Starcraft II va oferi aceste pastile imaginare oricui e interesat de farmarea lor.

„Vreau să mă laud. Cum procedez?”

Ai amasat o colecție frumusească de trofee și te întrebi unde ți-au dispărut toți prietenii? Nu-i nimic, îți faci alții noi pe internet. Nu-ți ajung cei din lista de prieteni de la rețeaua de socializare a consolei? Tot ce îți trebuie e un trophy card, o plăcuță personalizată pe care să fie înscrise numele tău de utilizator și achievement-urile obținute.

Majoritatea forumurilor care

<http://ps3trophycard.com/>

Serving 214,258 PSN Players

PLAYSTATION 3 TROPHY CARD

zero_q8 World Ranking: 16 Total Trophies: 5465 28 23%

Enter your PSN information below to get your free card today!

PSN ID:

EMAIL:

POWERED BY MMOG

Quemark
Playing Xbox 360 Dashboard

G 3,255 Zone: Underground

Geometry Wars Evolved (G 170/200)

<http://www.mygamercard.net>

n-au rămas la formatul care era la modă în precambrianul târziu permit includerea acestei imagini în semnătură. Actualizarea acestora se face de regulă manual, de pe site-ul sursă, după ce ai încărcat în prealabil trofeele/achievement-urile în baza de date a rețelei consolei. Leneșii pot să plătească în jur de 4 dolari pe an pentru un cont premium, care le actualizează automat cardurile.

„Mă cheamă Cezărică și am cinci ani. What do?”

Băieții ăștia poznași de pe internet s-au gândit la de toate. Dacă vânezi achievement-uri mai presus de orice, ai două mâini stângi sau pur și simplu ești mai leneș decât notoriul cioLAN, s-ar putea să nu te descurci să obții de unul singur toate „medaliile” pe care ți le dorești. Nicio problemă, internetul îți sare din nou în ajutor!

Există numeroase site-uri care se ocupă cu alcătuirea, arhivarea și actualizarea ghidurilor de trofee. Care în esență sunt un fel de walkthrough-uri concentrate pe obținerea acestor bombonele. Adeseori însoțite de clipuri (sau, ca alternativă, poți renunța la ghid cu totul și să cauți doar clipurile pe YouTube), ghidurile sunt adresate în principal „farmerilor”, pentru care recompensa e mai importantă decât călătoria. În plus, multe dintre site-urile acestea oferă varianta proprie de card de trofee sau achievement-uri.

2/9/2006 | United States | International

Search Forums Sign Out

XBOX

Rep: Gamerscore: 740 Zone: Recreation

Games Hardware Xbox Live Support Community My Xbox

My Gamer Card My Forums My Friends My Achievements

SECRET XBOX 360 Achievements

110 of 1000 11 of 45 Achievements

Back to Gamer Profile Achievements Summary

Noise Pollution Console noise drowns out sounds of nagging parents/significant other	10 Acquired 1/14/2006
En Fuego! Your console has overheated	10 Acquired 1/14/2006
Friend Radar Successfully enter an online game of Call of Duty 2 with someone on your Friends List	10 Acquired 1/14/2006
Network H4XOR Complete an online match of Dead or Alive 4 without encountering lag	10 Acquired 1/14/2006
Rape Crisis Center Notified Buy a 360 console/bundle on eBay for more than \$800	10 Acquired 1/14/2006
Feel the Love Get called a "nigger" or "faggot" on Xbox Live	10 Acquired 1/14/2006
Turntablist The console has scratched one of your discs, rendering it unplayable	10 Acquired 1/14/2006
You Got Served! Join a class action lawsuit against Microsoft regarding defective 360 consoles	10 Acquired 1/14/2006
Stalker Refresh your Friends List on Xbox.com more than 5x an hour	10 Acquired 1/14/2006
Hard Core Got stuck with a Core System	10 Acquired 1/14/2006
Grand Canyon Experience significant echo problems during Xbox Live voice chat	10 Acquired 1/14/2006

Hi JeffPS My Profile | Logout

PLAYSTATION 3 PSP PlayStation 2 PlayStation Network

PlayStation®Network

ACCOUNT SETTINGS MANAGE ACCOUNT FRIEND LIST WISH LIST MY GAMES TROPHIES

30 many messages!

JeffPS Register more hardware

Account Information
Your PLAYSTATION®Network Account is merged with the following PlayStation® Underground™ account.
Jeff [PSN]
To update any of your PlayStation®Network account information, billing preferences or mail balance, please visit your
Location: US Member Since: 06/13/2008

Legends Don't Fade Away
They Become Greatest Hits.
Best-selling PLAYSTATION®3 titles only \$29.99

My Trophies

Level 7 32% 370 0 Platinum 43 Silver 321 Bronze

Trophy	Platinum	Silver	Bronze	Percentage
Paradise Burnout™ Paradise	27	5	1	0 33
STREET FIGHTER IV Trophy pack.	9	0	0	0 9
NOBY NOBY BOY™	5	1	1	0 7
Cuboid	3	1	0	0 4

RUSTERO

"We're bored of living yet we struggle to survive" – M.C.

It's interesting to think that a human would say such a thing.

Why do you say that?

Well, you would think that with the limited time they have on this planet, they would be a little happier with their existence. There are plenty of reasons I can think of to be happy as a human.

Well you were obviously not born in that period to be certain of that statement.

It's just a hunch.

We don't have hunches. We have calculated decisions made on solid evidence.

Well then, for the sake of argument, let's say that it's a calculated decision based on certain elements of the person who said this.

Like?

You live a life which is not yours.

How can you live a life which is not yours?

Just like us. We are here for one purpose. To protect those who survived. Those 57 souls.

Souls? Honestly, I don't even know why I do decide to communicate with you. It's useless. You speak of things you have no solid grasp of. You are a machine and the sooner you come to accept that fact the better.

What? A machine cannot use the word soul? Besides you know all too well what I think of our creation and our purpose.

Our meaning, our existence is based on one single element – The survival of the human race. Its rebirth, its recreation, nothing else. We are here to protect them and to ensure the survival of it. Nothing more, nothing less. All of our directives are pointing to those all important elements.

You just proved my point.

What point?

Living a life which is not yours. How can we say that we are alive and living our lives as we were meant to if our reason to exist is solely that to protect them. All we have to do is watch over them, make sure they are safe...

Readings are nominal for that sector. No radiation detected. Limited number of life-forms which could threaten a human. Move on to the next sector.

Moving to next sector. Starting scan. So, where was I?

Existence and so forth...

Right, right...

How can you forget? I mean you are a machine!

You know I like to do these things.

What? Behave like some organic on some brain disease?

Sometimes I wonder as well as to why I even talk to you.

That's another major issue. WHY DO WE TALK? I mean human communication is highly inefficient. You have all those elements concerning it. Most of the world's problems stemmed from bad communication. If for example the Maya civilization could have understood the language used by the conquistadors you wouldn't have it seen destroyed in a matter of years.

We talk like them because once it is time to awaken one of them we can't all just go 010111100011. This is also good practice in order to fine tune inflexions of the vocal cords and syntax and so on. I already explained to you once why we do this. Is it you on the degenerative brain disease.

Don't mock me. I am intellectually far superior to those meat bags.

I can never understand why you bear such, not hate, but ...

Dissatisfaction? Anger?

Well, yes... They have created us. They gave us life and meaning, they gave us purpose, they...

Left us on a dead and deserted planet with one goal in mind – to save them.

What about us? What about our evolution, what about our existence?

Well, you did say that organics are inferior to us, but we couldn't have created ourselves.

OK, stop it. I got your point and you already know mine. So where was this going? Oh and by the way, sector is clear, proceed to the next sector. Did you find anything we can use?

Yes. I will start repairs on sector 3 of the Citadel as soon as I return. Found the parts we needed to fix the forge.

Finally. Now I don't need to see your circuits dangling around.

Undistinguishable noise

What was that?

Sorry, I couldn't help it.

What?

You hate them, you have to protect them, but most of all, you sound sometimes like one of them.

I can't believe it. An artificial intelligence, a being evolved beyond the hopes of its creator, a marvelous example of why technology and machine is always superior to any organic life-form, and you crack jokes...

Same for you. Except you don't realize when you do "crack" them. So, as I was saying earlier, how can we say that our existence is our own? We have to exist according to the directives. The primary being, the survival of the human race. We were pretty close to failing on our mission during the earthquake 893 years ago.

Don't mention years to me, you know it gets the better of my processing unit.

Yes, yes, I know all too well what you mean by that.

See? Told you millions of times that humans and by implication, any organics are outdated. They have awakened us 100 years after the human race disappeared from this planet, with 87 people, which I might add aren't the brightest of the bunch, and now we have to babysit them until those who left are to return to Earth?

Well any information regarding that period is inaccessible to us. The 6th directive tells us that once we awaken the first human we shall receive information on what has happened here.

We don't know what happened, we don't know if there is a danger for those living here, we were booted 100 years after the whole thing and one creepy old man told us to wait for the return of the Aurora and its crew before taking out any of the 87 people from their cryogenic pods. It's been 1753 years now. I think it's safe to assume that we are on our own.

Yes but you do know that we cannot awaken them unless the rest returns or in case something catastrophic were to occur, a decision which could affect not only us but the human race and the planet itself. Only then must we awaken one of them to take a decision on that matter.

You know I always did find that directive stupid.

Yes I know.

By the way, you do realize you agree to everything I say? If you agree with me then why are we having this discussion in the first place?

ETA 2 hours. Well it's because you do not wish to see my point of view.

I see it, I understand it, I just consider your logic is flawed. You better let me examine your processing unit.

Like I'd ever let that happen. Last time you worked on me, you almost fried my brain. To be honest I wonder what 4 is doing.

He's on the Moon playing with his gadgets. You know he hated them the most.

Yes, I know. But I can't understand why. I mean I know of how you don't like them and everything but he... he just hates them. And there are so few of us left. Out of the original 7 we are down to 3...

The humans can't say we didn't sacrifice enough to protect them.

True enough, but all things considered, all of our existences are meaningless when compared to the great plan. To restore the human race and to make sure it survives. But I can never get over it.

Over what?

The fact that the information on what happened here is locked. And why 87 people? Why not 100, or 1000? That would make our experiments safer. We could test the entire process of releasing them from that cryogenic state. We could monitor their psychological status. It's not the physical part of the whole thing that bothers me...

I do understand your rationing. Imagine that the oldest subject, the one we are to awaken first according to directive 11, is over 2000 years old... And she is 14 years old. How can we be sure of her mental stability?

True. It's one thing to make sure the freezing and unfreezing process is working perfectly by the tests conducted on other organic life-forms but we always have the psychological issue. No matter how perfect the process is we cannot know how a human would react to realize that in that moment it's the only self-aware organic being for a few light years away.

It would be a little too much even for silicon-life. But no matter until such an occasion comes we can still conduct test and make improvements on the psychological part of the awakening.

Indeed. By the way did you find those files for me?

Yes, once you reach the citadel I shall play them in the speakers throughout the facility. Despite the fact that I could just upload them to you and you could listen to them.

It's just something about human music. It's so filled with emotion. The good music they created that is. They do have certain creations of a...

Quality which can be put under a huge question mark. Making you wonder, "Should I really protect them?"

Indeed. No matter I shall arrive shortly.

"The Citadel is the new facility of the remaining 3 created. After the great earth quake in which the old facility was destroyed and 30 organics died, we recreated it bigger and most of all safer. 5 nuclear reactors, each at a distance of at least 400 miles from the citadel are powering it. The primary source of energy is provided by solar panels hidden all over the planet. Unit-4 left Earth after that as his processing unit was affected in the construction. Apparently he is not bound by all 11 directives anymore and has gained a new level of consciousness which allows him to bend some of the directives as he sees fit, however it seems that one of the directives is so hard wired into his unit that he still will protect the survival of the race no matter what. I often worry about the state Unit-6 has gotten into as he appears to become more and more one of them, losing more and more of his rationing as a machine. Drawings depicting the Citadel, depicting himself, music created and so on makes me wonder if he isn't really turning into what our creator wanted – A silicon life, evolving into an organic life but yet still far superior to any of the two. Emotion, logic and intelligence all combined into one being. Time will tell". End of record. 05.09.1753 A.A.; Unit-1.

The sound of music echoes through empty, dark hallways.

You have to admit they did get this one right. Nicholas Lens – Flamma Flamma.

I do marvel at their genius every now and again. I mean, they did make us. You couldn't get any better than that.

It's still good to see you are in a good mood.

Mood has nothing to do with this.

If you say so.

INCOMING TRANSMISSION: This is Unit-4. I have an unidentified ship entering the Solar System. Long range scanners detected it. First scans show that it's damaged and hull integrity was not kept. The shape, model and technology suggest it's superior to any human vessel. There is only one ship and apparently they don't have any functioning scanners. No transmissions detected. Their direction is Earth. End of transmission.

What could that be?

I don't know. Prepare pod 14. We are going to do this.

You can't be serious. We haven't finished work on the cryo unit yet. We cannot be 100% sure the awakening will go as planned.

There is no other option. According to the data sent by 4 they will arrive in a matter of days on Earth. This is too big for us to decide. We need to awaken her.

But it's still too soon to do it. Besides we don't even know for sure they are going to land or if there is anyone alive on that ship.

Just start the process. I will make preparations on the awakening room. Make sure you give her the nanites.

I know the procedures. But it still seems like a bad idea. Anyway...

COMMENCING CRYO-RELEASE PROCEDURE. DROPPING TEMPERATURE IN CRY CHAMBER 14. STABILIZING SUBJECT...

"This might be the moment we have waited for a life-time. 4 sent data regarding the course of the ship. I will set up the landing area just in case and arm any weapon systems we have still working..."

"After 2 days the cryo-release was finished. The subject was sleeping but apparently she would gain consciousness in a matter of hours. Meanwhile the probable landing spot has been setup by Unit-6. We can only hope for the best. The worse part is, we now know what happened to the human race, and any shadow of a doubt regarding their survival as a species has been lifted. If I could, if it were up to me, I would keep them all frozen, as a reminder of what they have done... to each other. Unit-6 is still reluctant as to the answers the cryo-release brought us, but apparently he still thinks that there is hope for them. If I wouldn't know any better, I'd say he loves them, with their flaws and their mistakes, he loves them as a child would love a parent, as a parent would love a child" 07.09.1753 A.A. ; Unit-1

Where am I? Where is everybody.

Hello there. This is Unit-1 speaking. I am the Artificial Intelligence in charge of the Citadel. Your home. I have been created to ensure you have everything you could possibly need. For any information you must just ask.

So, where is everybody?

The human race left this planet, leaving 87 of its remaining members frozen in cryogenic chambers. The technology of the time did not allow for them to awaken any of you so we were created. The AI Units. There were 7 of us. Now there are only 3. We have awakened you for we need your council.

So you are a machine ? There are no other humans alive?

Not according to our information. Other than the 56 humans still in cryo state.

You said there were 3 of you. Where are the other 2?

Unit-4 is on the Moon conducting research there. Unit-6 is out trying to obtain information on a ship that has just landed on Earth. That is why we have awakened you as to what to do about that vessel. "As I finished this line she starts shaking her head. As if to awaken herself from a dream. She lost consciousness. Unit-6 is at the landing zone but no life-form emerged from the vessel. I can only hope she comes back to herself or we will see ourselves forced to awaken another one..."

How is she doing?

Well, for the time being she is eating. She seems to still have problems admitting everything that has happened. But it's nothing we have not foreseen. How about the landing zone. Any movement from the ship?

Some organics are moving around them. They are not human, but still they remain reluctant as to what this planet is. Some of them appear injured as far as I can tell but I cannot be sure as I have no knowledge of their anatomy.

Keep them under observation. Even in the worse case scenario they couldn't break through the defenses of the Citadel.

Will do. As soon as anything new happens I shall inform you.

Why are you so quiet all of the sudden?

I was just exchanging information with Unit-6. He is at the landing zone for the ship that has landed on Earth.

Are there any humans on it?

No. It seems to be an alien ship yet apparently there are not many of them, the ship is damaged and any for of transmissions are blocked from the Moon by Unit-4. Also they seem injured so they do not pose a threat.

Aliens?

"I sensed the fear in her voice. Her pulse is elevated. I should have not informed her of this, but then again this is why we have awakened her. Still she seems to take the whole process pretty well all things considered." Yes. But as previously stated you and the other 56 are safe. They could not enter the Citadel. Not with their technology at least.

How advanced are we?

You as a species were fairly advanced. Probably a few hundred years behind the aliens but our "reign" pushed you humans forward with thousands of years.

I want to see them.

I am afraid it's not such a good idea. Your condition is still not stable and you might... be frightened by what you see.

Well aren't you scared of them?

To be scared is an emotion. We are not scared, we analyze what we see. What you could perceive as "scary" or dangerous we perceive as a form of evolution required either by the environment they live in or simply as how evolution took place.

Well I don't scare easily. I want to see them.

I shall contact Unit-6 for a visual then.

This is Unit-1 to Unit-6.

What is it?

The human. She wants to see them.

Did you warn her?

Yes, but she will not listen to logic...

I will move in to make contact then. I can only hope they weren't attacked by some other form of silicon life. That would be a really wrong step to make.

Can't you get any long range footage?

I could, but to be honest I'm curious about them as well.

I swear, sometimes I think you are more human then, well, the humans themselves.

Thank you.

That was no compliment.

Take it easy. Here I go.

"I closed in on the ship making sure they did not consider me dangerous. I slowly lifted one of my arms and made a small wave at them. I stopped as I realized one of them pointed towards me something which was building up energy. Most likely a weapon. I remained motionless. I started the transmission. They were not scary, or ugly. Their planet must be one with huge jungles and rivers and lakes. Their skin coloring suggests this at least. Also they appear to be able to breath under water as well. One of them runs to the one pointing the weapon and slowly pushes it downward. It turns towards me and raises, what I think at least was, an arm. I lift both my arms as to show them I have no weapons neither am I dangerous. Unit-1 contacts me".

She is losing it. The first second she saw one of those things she went berserk. I think this is the cryo-shock coming back at her. I have turned the visual cast off and sedated her but I cannot say anything good about her condition.

Ok I'll keep that in mind. I'll go further to investigate. I might have made contact with them.

If you think so. Just make sure you get out of this still functioning. It's difficult to keep her in check.

Let me know if any changes occur.

Will do.

"I slowly stopped about 30 feet from them, with both my arms still raised I slowly sat down and slowly lowered my arms. I tried to look as friendly as possible but with circuits still hanging out, with pieces of rusted metal which were making small sparks at any major movement I know that this wouldn't be such a sight to behold. Still I didn't want to alarm them and I had to gain time for the human to recover and make a decision regarding them. They did not appear hostile or ... well... more hostile than an organic would be in this situation.

They were talking to each other. Most likely deciding if I am a murderous evil robot or just a household appliance making friends. They apparently decided for the latter.

Time passed as they were showing me footage of their planet, most likely, being destroyed by a comet. This was their only ship and it got pretty beat up in the process of escaping. So they were just like the humans. All alone. With the big difference that it was not them who destroyed their planet. It was something which they could have not stopped... Unlike... my creators..."

This is 1... I have some bad news. I cannot make her stop about this. I have been talking to her for the past 3 days, since you were out there at the alien ship but she wants to do it...

What?

She wants to nuke them...

Have you shown her the files I've sent you? Have you told her all the advantages they could bring us? Apparently they even have a method which is 100% safe to awaken organics from cryogenic states even after being frozen for long periods of time. THEY ARE NOT DANGEROUS.

Well she is in a corner of the living quarters we have provided her with and she screams every now and again... Kill them... We have to obey.

Then do it. Send the nuke, you have the coordinates, the area is perfect, detonation of a 57 megaton thermonuclear device at a height of 250 meters should clear the entire plain.

But you said it yourself, they are not dangerous!

Our directive tells us we shall listen and obey the humans. I will stay here in order to keep them calm. If I just suddenly leave they might get scared, raised the shields on their ship or even take off. I will keep them here. I will attract them by playing some music... maybe show them pictures of Earth and ... all its beauties.

You are right. I will let the human know that the device has been armed and it has been sent. It will arrive in 3 minutes 19 seconds.

Heh...

What is it?

Its exactly the length of Flamma Flamma...

Enjoy it...

I think I know what sadness is ...

I, am sorry 6... I truly am.

Don't be. We haven't failed in our mission. We have succeeded.

If you say so.

So did you kill them? Those ... aliens?! Those abominations?

Yes. They have been terminated.

When is 6 returning?

He remained there to lure them together and make sure they don't leave as the device approaches.

Well no matter. You can make another one right?

No. He was not a simple machine. He was a silicon life. In that aspect recreating him would be like recreating you. It cannot be made.

So he died?

Yes.

Well he did a good job. For a machine that is.

I am sorry but he was no machine he was a si...

Silicon life... Yes yes... So, start the awakening process on the other 56 humans.

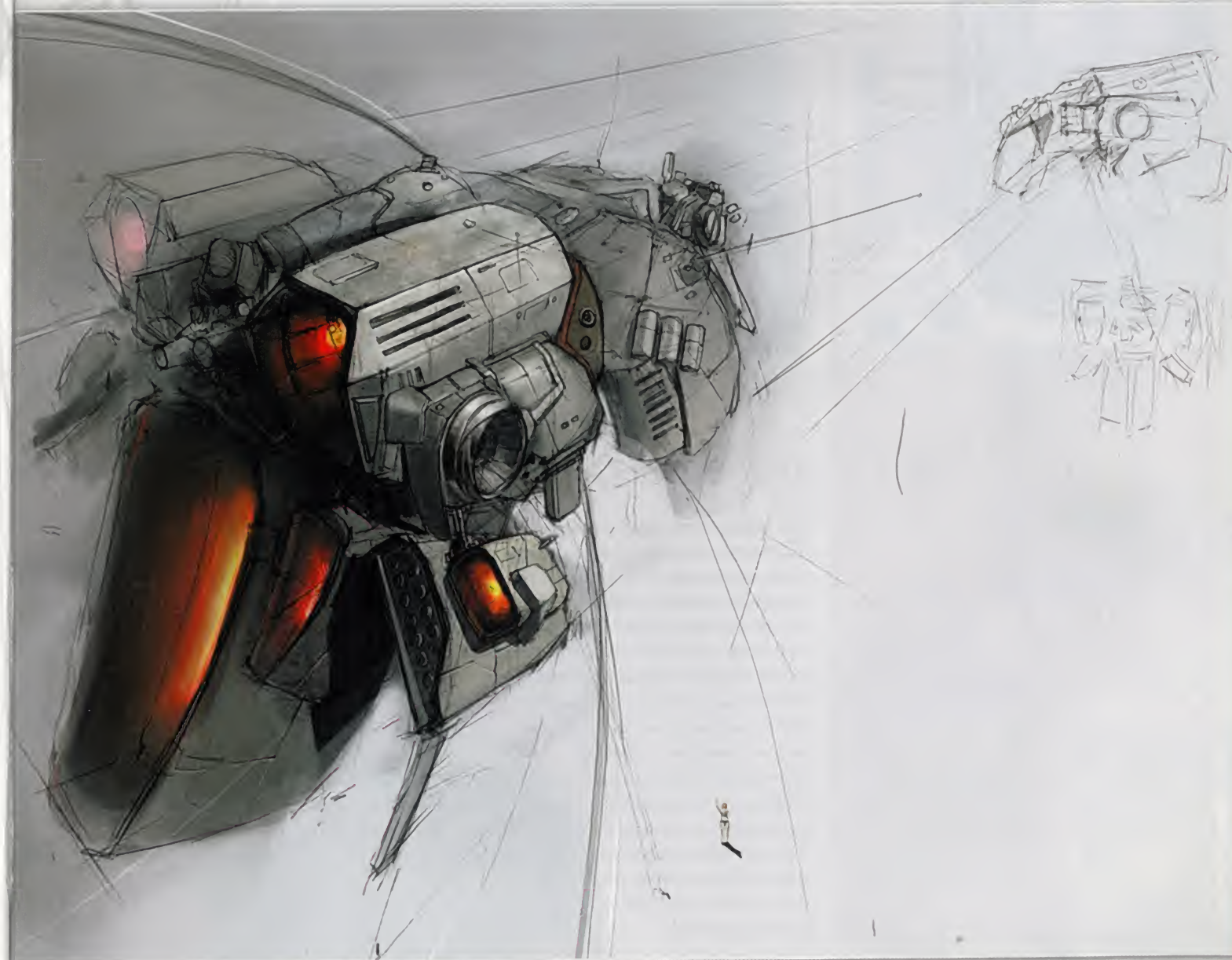
I will obey then. Starting Cryo-Release procedure for the remaining pods.

Estimated time until completion - 3 days, 2 hours, 27 minutes.

Finally some intelligent life-form will return to this planet. Finally it will return to its proper status.

"No intelligent life-form will return to this planet... Not unless ... 4 comes back..."

2D-pSYoniK



SAMSUNG B7722

Încet, dar sigur, marii producători încep să îmbrățișeze tehnologia dual SIM. Samsung a mai avut câteva tentative în acest sens, însă marele succes încă se lasă așteptat. Poate, odată cu lansarea acestui model, moda dual SIM-urilor să se impună. Ce aduce în plus Samsung B7722? În primul rând, unul din SIM-urile instalate se poate conecta la o rețea 3G. Din ce în ce mai mulți furnizori de telefonie mobilă își oferă serviciile în această tehnologie și astfel clienții nu mai

sunt nevoiți să depindă de mai multe aparate. Samsung B7722 include un senzor foto de 5 megapixeli, modul Wi-Fi și, nu în ultimul rând, suport pentru carduri de memorie de până la 8 GB. Din păcate, lipsa modului GPS știrbește puțin din marele succes pe care acest model de smartphone l-ar fi avut într-un timp foarte scurt.

Specificații

- Rețele: SIM 1: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 2100
- SIM 2: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- Dimensiuni: 113,5 x 55,5 x 14 mm
- Greutate: 112 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 256.000 culori, 240 x 400 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Camăra foto: 5 megapixeli (2592 x 1944 pixeli), LED flash
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1200 mAh
- Stand-by: până la 420 ore (2G)
- Talk time: maximum 12 ore 50 min (2G)

ASUS LS246H

Nu mulți riscă să lanseze pe piață modele de monitoare LCD care să iasă din tiparele cu care suntem obișnuiți. Practic, schimbând ușor aspectul „standard” al monitorului, se pot obține perspective cu adevărat interesante. Cei de la Asus și-au permis să se joace mai liber și au reușit să lanseze pe piață un model de monitor LCD cu adevărat interesant și foarte atrăgător. În primul rând, s-a renunțat la piciorul clasic de susținere, fiind adoptată ideea de continuitate între monitor și biroul pe care este poziționat. Pentru a-i asigura totuși o bază de susținere, s-a mers pe varianta unui suport perfect rotund ce contrastează puternic și într-un mod foarte extravagant atât din punctul de vedere al designului,



cât și al forme.

În ceea ce privește performanțele, monitorul Asus LS246H nu face deloc rabat la acest capitol. Aspectul și funcționalitatea sunt combinate foarte reușit. În spatele unei „oglinzi” aproape perfecte se află un



display de 23,6 inch ce dispune de o rezoluție nativă full HD de 1920 x 1080. După cum era de așteptat, încă de la primul „contact”, tehnologia Splendid Video Intelligence intră în acțiune, pregătind și ajustând valorile luminozității și ale contrastului astfel încât să obținem mereu cele mai bune imagini indiferent dacă ne jucăm, urmăm un film sau pur și simplu navigăm pe net. Pentru a permite totuși și acel „human touch”, producătorii l-au dotat și cu butoane sensibile la atingere ce permit o navigare foarte simplă și eficientă prin meniurile monitorului. La

acesta se poate conecta orice sursă de semnal video, fie el analogic sau digital. Fiind un produs ECO, realizat în proporție de peste 50% din materiale reciclabile, are un consum de aproximativ 38 de wați, în timp ce în modul stand-by abia dacă se atinge valoarea de 1 watt.

Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 1651 Lei

USB TYPEWRITER

La capitolul trăsniți nu stăm rău deloc. Ideea de a transforma o veche și clasică mașină de scris într-o tastatură pentru PC, notebook, Mac sau chiar iPad a devenit în sfârșit realitate. Se acceptă chiar și lucrări cu materialul clientului. Tot ce aveți de făcut este să le trimiteți orice model de mașină de scris, mai mult sau mai puțin funcțională, și în câteva zile puteți să o conectați la orice port USB al propriului calculator pe post de tastatură. Probabil persoanele trecute lejer de prima tinerețe vor avea un deja-vu în momentul în care vor fi nevoite să comunice pe messenger folosind o astfel de tastatură. Pentru comenzi, dați o tură pe la „Gugă” și întrebați-l de sănătate.



www.level.ro

SERIOUX 5.1
SOUNDBOOST
HT6000

Deși pare ireal, acest sistem audio poate fi răspunsul la rugămintele multora dintre

noi. SeriouX 5.1 SoundBoost HT6000 este un sistem audio destul de puternic din punctul de vedere al volumului audio, dar care oferă și un minim garantat de fidelitate. Este construit în format 5.1, cu 4 sateliți, o boxă de centru și un subwoofer. Puterea sa totală depășește ușor limita celor 100 de wați RMS. Un alt atu este construcția integrală din material lemnos, ceea ce-i conferă încă de la început un mare avantaj față de alte modele ce im-



brățează cu putere materialele plastice. SeriouX 5.1 SoundBoost HT6000 include și o telecomandă de mici dimensiuni prin intermediul căreia se poate modifica nivelul volumului atât la nivel general, cât și independent pe canale.

Ofertant: plac-video.ro, Preț: 269 Lei



NOKIA X5

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 850 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 74 x 66 x 17 mm
- Greutate: 129 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Camăra foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), LED Flash
- Sunet: MP3, AAC+, WAV, WMA
- Video: MP4, H.263, H.264, WM9, YouTube
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- SO: Symbian OS 9.3 Series 60
- CPU: N/A
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până 384 ore (2G) / 384 ore (3G)
- Talk time: maximum 4 ore (2G) / 3 ore 30 min (3G)
- Music Player: maximum 24 ore

NOUTĂȚI
Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

25%
REDUCERE

Editura Casa

~~57.90 lei~~



46.32 lei

Editura Litera

~~44.90 lei~~



35.92 lei

Editura Litera

~~19.90 lei~~

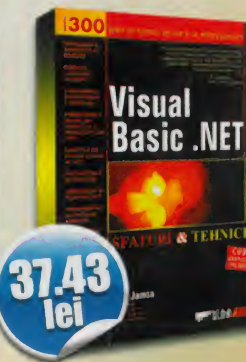


17.51 lei



Editura Polirom

~~44.95 lei~~



37.43 lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 850 / 900 / 2100
- Dimensiuni: 117 x 60 x 12.5 mm
- Greutate: 130 grame
- Ecran: TFT resistive touchscreen, 16 mil culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Camăra foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536), autofocus, LED flash
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, suport A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până 450 ore (2G) / 600 (3G)
- Talk time: maximum 10 ore (2G) / 8 ore (3G)
- Music player: maximum 12 ore

SONY ERICSSON ASPEN

Peste foarte puțin timp va fi disponibil și în magazinele noastre un alt model de smartphone ce poartă semănătura celor de la Sony Ericsson. Noul Aspen înglobează o tastatură completă de tip QWERTY și celebrele panouri apărute încă de pe vremea lui Xperia X1. Sony Ericsson Aspen rămâne fidel celor de la Microsoft, instalând și pe acest terminal varianta 6.5.3 a sistemului de operare Windows Mobile. Pachetul de aplicații preinstalat include suita Office, diverse aplicații dedicate rețelelor de socializare, client de YouTube, client pentru comunicații prin Skype și multe

altele. Pentru că cei de la Sony Ericsson militează pentru fenomenul Eco, ei au folosit un procent foarte ridicat de materiale reciclabile.



SONY HANDYCAM HDR-XR550VE

Am păstrat ce e mai bun pentru final. O cameră video ce vă permite să filmați cele mai importante evenimente din viața voastră nu oriunde, ci în mod full HD. Sony Handycam HDR-XR550VE fo-

losește pentru a stoca fotografiile și filmulețele capturate un HDD intern de 240 de GB, oferi suport mai șmecheră ment? Ei bine, poate slabe de iluminare. Grație tehnologiei Exmor R, se reduce simțitor nivelul de zgomot, rezultând astfel imagini mult mai clare. În cazul în care vă place să filmați cu zoom-ul la maximum, nu trebuie să vă mai faceți griji din pricina imaginilor tremurate. Sony Handycam HDR-XR550VE dispune de un puternic stabilizator optic ce corectează în timp real această problemă chiar și în cazul filmărilor din timpul mersului. Controlul camerei se face foarte simplu, doar cu ajutorul a câteva butoane și al ecranului TFT de tip touchscreen.



Ofertant: Partenerii Sony România, Preț: 5649 Lei

IRIVER STORY

Povestea fantastică a celor de la iRiver a început frumos și interesant în momentul în care s-a semnat parteneriatul cu compania LG. În urma acestei înțelegeri, LG se obliga să furnizeze cel mai nou model de display pentru cel mai recent model de e-book reader produs de iRiver. Povestea continuă și în zilele noastre și are ca rezultat această carte electronică. Dintre specificațiile cele mai importante amintim ecranul de 6 inch capabil să afișeze diferite tipuri de documente, PDF-uri sau alte materiale cu o rezoluție nativă de 800 x 600. iRiver Story nu se limitează doar la documente și paragrafe cu text. Se pot vizualiza cele mai răspândite formate de fotografii sau se pot asculta și cele mai populare formate de fișiere audio. Autonomia acestui device este foarte mare, mai ales datorită ecranului ce are nevoie de energie doar pen-

tru a reîmprospăta imaginea afișată. iRiver Story include o memorie internă de doar 2 GB, însă dacă sunteți cititori înrâiți, există și posibilitatea de a-i adăuga un card de memorie de tip SD de maximum 32 de GB, spațiu suficient pentru aproape 25 de mii de volume.

Preț: 1399 Lei

Bogdan5



www.level.ro

VIBEFM.RD
VIBE FM
DANCEFLOOR RADIO



LIBERTY PARADE

24.07.2010
PLAJA VENUS-SATURN
WWW.LIBERTYPARADE.COM

Above & Beyond

WWW.ABOVEANDBEYOND.NU

DJ OPTICK

VIKA JIGULINA

REQUEST 629

DJ ANDI & LIVIU HODOR

NTFO

VALI BARBULESCU

MIHAI POPOVICIU

HERMANSTADT COLLECTIVE



PRIMĂRIA
MUNICIPIULUI
MANGALIA

anunabeats



A&BTATW A&BTV
NOW AS A WEEKLY ITUNES PODCAST NOW ON ITUNES & YOUTUBE



ÎN RITMUL ACȚIUNII

Am constatat că în ultima perioadă stau din ce în ce mai mult timp cu laptopul în față. Am început să fac tot felul de chestii, dar mai surprinzător e că am instalate pe el mai multe jocuri decât pe vechiul desktop. E ciudat, dar dintr-un anumit punct de vedere logic. Cel puțin nu trebuie să îmi mai fac griji din pricina salvărilor. Le am oriunde aș merge. Mai aiurea e că a început să îmi scoată peri albi sistemul audio al laptopului. Știu, pentru experiențe interesante se recomandă căști, însă pe căldura asta parcă nu

aș sta cu ele pe cap toată ziua. Am decis să adaug un sistem audio micuț, simplu de instalat și de utilizat, care să sune bine, iar dacă se poate, să ofere și ceva putere. Oferta de astfel de sisteme audio 2.0 care să mă impresioneze cât de cât este destul de limitată, însă vă spun pe scurt ce am descoperit. Pentru o astfel de achiziție sunt de părere că nu are rost să cheltuiți o sumă foarte mare.

■ Bogdan S

Microlab 2.0 MD-129

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 90 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 8 Wați
Preț: 173 Lei



+ sunet excepțional, fidel, fără distorsiuni
- design deosebit, construcție din lemn cu finisaj acrilic
- alimentare și prin USB

- preț ridicat
- lipsă intrări auxiliare
- voluminoase

1

Creative Inspire P280

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 90 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 5 Wați
Preț: 111 Lei



+ sunet cald, plăcut, neagresiv
- ecranate magnetic

- apar mici distorsiuni la volum mare
- acces greu la controller-ul de volum

2

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 90 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 4 Wați
Preț: 147 Lei



LaCie
Firewire
Speakers

+ sunet plăcut, deosebit
- conectare și alimentare prin FireWire
- compacte și foarte portabile

- necesită instalare de drivere pentru Windows
- ușoare, instabile pe un birou aglomerat
- necesită adaptor separat pentru a conecta un player MP3

3

+ design modern
- raport foarte bun preț / calitate
- sistem de management al cablurilor

- sensibile la murdărie și praf
- cablul audio prea scurt

Philips SPA 3210



4

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 10 Wați
Preț: 99 Lei

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 60 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 5 Wați
Preț: 132 Lei

Altec Lansing VS2620



5

+ sunet dinamic, bogat
- control volum ușor de operat
- intrare audio auxiliară pentru playere MP3 etc.

- apar vibrații la volum ridicat
- portabilitate

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 5 Wați
Preț: 95 Lei



Logitech
Z130 Black

6

+ portabile
- ieșire de căști
- simplu de utilizat

- se pot ivi probleme la redarea frecvențelor joase

+ intrare audio auxiliară
- sunet plăcut
- garanție 2 ani

- ușor instabile pe un birou aglomerat
- nu se recomandă a se folosi la un volum puternic

Hercules XPS 2.0 10 Gloss Black

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 5 Wați
Preț: 95 Lei



7

Genius SP-HF360A Wood

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 10 Wați
Preț: 103 Lei



8

+ sunet puternic
- design retro
- intrare audio auxiliară

- greutate
- plajă ușor redusă în redarea frecvențelor înalte

Samsung Pleomax PSP-7000XB Crystal USB

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 3 Wați
Preț: 57 Lei



9

+ design atractiv
- foarte portabile
- sunet clar la volum mediu

- emulator 5.1 surround
- redare neuniformă a frecvențelor joase

10

SPECIFICAȚII:
Bandă de frecvențe: 20 Hz - 20 KHz
Putere RMS: 12 Wați
Preț: 104 Lei



Trust
SP-2695

+ conector căști
- butoane separate pentru volum și power
- stand metalic pentru stabilitate

- sunet ușor deformat
- raport preț / performanță

LG Infinia 50PK950

Multimedia la puterea 50... inchi

Progresul tehnologic a devenit un fenomen atât de obișnuit încât, de la an la an, așteptăm ca producătorii de echipamente IT să lanseze modele din ce în ce mai performante. LG intră în această categorie, a companiilor care revoluționează piața cu produse care mai de care mai interesante și mai atractive. În domeniul televiziunii, LG are o istorie foarte bogată, iar în acest an a pus la bătaie noua serie de televizoare cu plasmă PK950. Acestea constituie vârful de lance în materie de televizoare cu plasmă și se comercializează într-o gamă foarte variată de dimensiuni.

În laboratorul de teste, ne-am putut bucura de splendoarea unui model cu o diagonală de 50 de inchi. La o astfel de dimensiune, nici nu se pune problema ca ecranul să nu fie de tip Full HD. Spre deosebire de modelele precedente, este incredibil de subțire. Ideea de eleganță și rafinament este obținută prin aplicarea de către producători a unei foi din sticlă peste întreaga suprafață a ecranului.

În viziunea celor de la LG, aceasta este exemplificarea noțiunii de „borderless”. Ideea de sticlă și transparentă este continuată și prin forma și construcția standului de susținere a televizorului.

LG Infinia 50PK950 poate fi „mănuit” prin intermediul unei telecomenzi des-

tul de ergonomice. Butoanele principale sunt ușor supradimensionate pentru a fi mai ușor de operat. În cazul în care nu aveți telecomanda la îndemână, e posibil ca la început să fiți ușor panicați. Butoanele de control de pe televizor sunt atât de bine „mascate” încât ați crede că ele nu există. Ele însă există și sunt amplasate în colțul din partea dreaptă jos. Sunt extrem de funcționale mai ales că pentru a le opera este suficient să atingeți suprafața sticlei ce acoperă simbolurile care definesc respectivele butoane.

La capitolul funcții, plasma LG Infinia 50PK950 stă nu bine, ci foarte bine. Există îmbunătățiri la toate capacitățile, fie ele cunoscute sau nu. În primul rând, se remarcă cei 600 de Hz ce reprezintă rata de refresh maximă cu care imaginile sunt afișate. Adeptii filmelor 3D vor fi cu adevărat impresionați de acest aspect. Sunetul este și el îmbunătățit mulțumită multiplelor certificări THX pe care cei de la LG le-au

primit pentru acest model. În ceea ce privește calitatea imaginilor, nu pot să spun decât jos pălăria. Televizoarele actuale nu mai au nimic în comun cu modelele de televizoare cu care erați obișnuiți. Acum puteți viziona imagini excepționale și de calitate imediat ce ați scos produsul din ambalaj. Odată trecuți printr-un scurt meniu de configurare și personalizare, vă puteți bucura de performanțele proaspătului televizor achiziționat. E posibil totuși să zăbovească ceva mai mult atunci când vine vorba de căutat canalele. Spre deosebire de alte modele de televizoare, LG Infinia 50PK950 dispune de un tuner TV hibrid capabil să recepționeze posturi TV transmise atât în mod analogic, cât și mod digital, indiferent de modul în care sunt recepționate: prin antenă sau prin cablu. Am fost foarte surprins să constat că acest model de TV poate „decoda” și programele transmise digital prin cablu grație performanțelor tunerului DVB-C. Calitatea programelor recepționate este incredibilă, indiferent că vorbim de programe transmise în mod SD sau HD.

După cum era de așteptat, LG Infinia 50PK950 dispune și de o conectică impresionantă: toți conectorii audio-video cunoscute. O parte dintre aceștia sunt amplasați și pe una din marginile laterale pentru acces mai facil în cazul în care alegeți să amplasați plasma pe unul din pereții locuinței. Chiar și așa, unele lucruri trebuie făcute încă de la bun început. De exemplu, în cazul în care nu dispuneți de o conexiune la internet wireless, trebuie să-i conectați un cablu de internet încă de la prima instalare. LG Infinia 50PK950 include și un media player capabil să vă ofere clipe foarte plăcute atunci când programele TV favorite încă nu sunt difuzate.

Astfel, puteți accesa orice clip existent pe site-ul YouTube sau puteți vizualiza orice fotografie sau album foto de pe Picasa. Vreți să știți care este prognoza meteo pentru zilele următoare? Nicio problemă. Într-o interfață foarte simplă și plăcută, sunt afișate pe ecranul acestui TV toate informațiile dorite, în funcție de locația sau locațiile specificate. Am păstrat cireșa de pe tort la sfârșit. Pentru că tot am vorbit de media player, ar fi fost chiar ciudat să nu existe și posibilitatea de a asculta muzică sau de a viziona filme și poze stocate pe un flash drive sau un HDD portabil. Din momentul în care ați conectat la portul USB al TV-ului unul din aceste medii de stocare, puteți urmări în condiții excepționale filmele preferate, fie ele codate cu DivX, Xvid sau MKV. Despre fotografii sau MP3-uri nici măcar nu se mai pune problema. Toate rulează ca un vis.

Ofertant: Partenerii LG, Preț: 4660 Lei

Asus N73J

Armonia performanței

De curând, a fost lansat și în România unul dintre cele mai recente modele de notebook-uri multimedia semnate într-un mod foarte modernist cu logoul Asus. Combinația foarte reușită între configurația hardware și designul futurist va atrage cu siguranță atenția multor utilizatori care doresc să-și achiziționeze un notebook nou. Cei de la Asus sunt conștienți de acest fapt și, pentru a nu le lăsa prea mult timp de gândire potențialilor clienți, au pus la punct un aspect pe care mulți alți venditori și producători de notebook-uri au început să-l ignore. La început, notebook-urile au fost apreciate pentru portabilitate. Permiteau libertatea de mișcare și facilitau accesul la informații oriunde vă aflați. Apoi s-au cerut și performanțe. Pentru a îndeplini dorința multora de a renunța la vechile desktop-uri, producătorii au făcut tot felul de sacrificii. În decursul timpului au apărut o serie de inovații tehnologice, însă din cauza lipsei unui feedback potrivit sau a implicațiilor financiare foarte mari, unele dintre ele au fost trecute pe un plan secundar. De exemplu, zona audio. Cei mai mulți posessori de laptop-uri se mulțumesc cu setul de boxe „mediocre” pitite printre miri ce colțșor al notebook-ului. Alții vor ceva performant, care să le ofere un sunet plăcut și foarte clar. Există infim de puține modele de notebook-uri care să facă acest lucru doar cu sistemul audio din dotare.

Asus N73 este un astfel de notebook. Printr-un parteneriat cu cei de la Bang & Olufsen, au pus la punct tehnologia audio SonicMaster ce oferă o experiență audio deosebită. Pentru cei care preferă să asculte melodii preferate în timp ce lucrează, navighează pe internet sau vor să se bucure de un sunet curat și de calitate în

timp ce se joacă, un astfel de laptop poate fi răspunsul la rugămințile lor.

Eliminarea vibrațiilor și a distorsiunilor acustice este unul dintre cele mai importante aspecte pe care cei de la Asus și Bang & Olufsen le-au urmărit și, ca să adaug o părere personală, chiar le-a reușit. Dacă și vouă v-a trecut prin cap să

dați volumul la maximum doar ca să vedeți acest laptop vibrând din toate încheieturile, ei bine să știți că nu sunteți singurii. Deja am încercat-o chiar din primele minute când am pus mâna pe acest laptop. Concluzia? E chiar așa cum au declarat producătorii: urlă de te dor urechile, dar nu auzi pic de distorsiuni sau vibrații deranjante ale carcasei. Probabil și inserțiile metalice ce acoperă zona din jurul tastaturii ajută în acest scop.

Pentru că laptopul nu se rezumă doar la sistemul audio, completăm lista lucrurilor tari cu monitorul de 17,3 inchi menit să afișeze cele mai interesante și mai atractive rezultate 3D ale chipset-ului grafic nVidia GF335, care la rândul lui include și tehnologia Optimus. Aceasta are rolul de a doza puterea de calcul exact atât cât este necesar în funcție de aplicațiile pe care le rulați. Astfel, se optimizează consumul de energie, rezultând o autonomie mai mare oferită de acumulator. Tot la capitolul inovații menționăm și includerea versiunii a treia a conectorului USB și cea mai nouă tehnologie Bluetooth v3.0. Procesorul face parte din categoria Core i5 de la Intel, în timp ce sistemul de operare preinstalat poartă numele de Windows 7. Partea de stocare intră în sarcina unui HDD de 640 GB, însă la nevoie există posibilitatea de a mai adăuga un al doilea drive, fie el SSD sau HDD clasic. Asus N73J este livrat cu o memorie de tip DDR3 1066 ce totalizează 4 GB, cu posibilitatea de a dubla această cantitate.

Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 3999 Lei

COMPLETEAZĂ-ȚI COLECȚIA

CU REVISTELE PREFERATE APĂRUTE PÂNĂ ACUM!

Librăria **CHIP** ONLINE

50% REDUCERE
Cumpără minim 5 reviste* la alegere și plătești numai jumătate din prețul lor.

www.chip.ro/librarie
Pentru comenzi folosiți codul de reducere **CHDECFS18**



*În cadrul acestei oferte sunt disponibile revistele apărute pe piață până la ediția de februarie 2010 (inclusiv).

Logitech Webcam C905

Comunică în High Definition

Din mișcările ce se observă pe piață, ies la iveală din ce în ce mai multe device-uri care pun accentul pe comunicarea video. Adevărul este că e mult mai plăcut să vezi persoana cu care conversezi, mai ales când este plecată de ceva timp din localitate sau chiar din țară. Logitech lansează pe piață un model de webcam capabil să capteze imagini full HD. Calitatea incredibilă a imaginilor este obținută și datorită opticii semnate de Carl Zeiss. Astfel, în orice video-conversație veți fi văzuți mult mai bine și mult mai clar. Cu Logitech Webcam C905 veți putea să transmiteți imagini foarte bune chiar și în condiții de iluminare foarte slabă. Grație tehnologiei RightLight 2 se ajustează automat și într-un mod foarte inteligent toate nivelurile de culoare și luminozitate pentru a se obține mereu cele mai bune rezultate. Dacă partea de imagine este rezolvată, de ce să nu se aducă îmbunătățiri și pe partea de audio? Logitech Webcam C905 include un microfon inteligent ce are rolul de a filtra zgomotele, oferind partenerilor de discuții un sunet



clar și foarte realist, evitând astfel situațiile în care să fiți confundați cu celebrul personaj animat Donald Duck.

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 329 Lei

Nox Urano Series

Green ATX Power

Alimentarea componentelor unui PC nu este o treabă ușoară. Mulți dintre noi utilizăm combinații dintre cele mai pretențioase. Plăci video ce consumă cât un mic reșou, două-trei hard diskuri, un procesor și el ușor overclock-at, plus multe alte brizbrizuri. Cea care ține piept loviturilor este sursa de alimentare. În timp, lucrurile au evoluat, iar tehnologia a început să își facă simțită prezența și aici. Cei de la Nox vor să ne atragă atenția cu o astfel de găselniță. Nox Urano este o sursă

de alimentare ce face parte din categoria surselor normale, pământeste. Seria Urano asigură o putere maximă de 450 de wați, iar dacă aruncați o privire printre palele ventilatorului de 12 cm, veți fi surprinși de ceea ce veți observa. După cum spuneam, niște minți luminate s-au pus pe treabă și au regândit o parte din circuite. Astfel, banala sursă de alimentare este mult mai aerisită și mult mai rezistentă... în timp. Așadar, puteți trece liniștiți pe listă și un astfel de produs.



Ofertant: plăci-video.ro, Preț: 105 Lei

Belkin TuneCast Auto Live

Fii propriul tău DJ



Călătoriile lungi de autoturism pot deveni uneori extrem de plictisitoare, iar pentru a sparge monotonia se apelează la diverse scenarii ce au ca actor principal radioul din dotare. În multe situații, acesta este foarte util, însă doar pentru distanțe scurte. În momentul în care ați ieșit din aria de acoperire a unui post de radio interesant, reîncepe vânătoarea pentru altul. Posesorii de playere MP3 iPod sau de telefoane iPhone sunt puțin mai norocoși deoarece pot să-și asculte propriile playlist-uri direct în sistemul audio al autoturismului. Dacă dintr-o întâmplare radioul din dotare nu include deja un sistem de interconectare cu iPod-ul sau iPhone-ul, atunci cei de la Belkin vă prezintă o nouă versiune de FM transmitter ce permite recepționarea melodiilor preferate pe una dintre frecvențele FM libere în zona în care vă aflați. Device-ul scanează permanent plaja de frecvențe pentru a evita eventualele interferențe cu alte posturi de radio. Belkin TuneCast Auto Live se alimentează de la conectorul de brichetă al mașinii, iar din momentul în care conectați și iPod-ul sau iPhone-ul, va alimenta și acumulatorul acestuia din urmă.

De asemenea, există și posibilitatea de a regla manual frecvența de emisie a semnalului radio chiar din meniul iPhone-ului.

Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: 331 Lei

A-Data Nobility NH01

Depășește limitele

Ofertant: Partenerii A-Data, Preț: 351 Lei

Avuit lumea la apariția conectorilor USB 3.0 pe noile serii de plăci de bază. Acum vor fi și mai multe valori deoarece au început să apară și primele device-uri care beneficiază de această nouă tehnologie. Cei de la A-Data ne-au satisfăcut curiozitatea cu cel mai nou model de HDD portabil compatibil cu standardul USB 3.0. Sincer, mă așteptam să obținem niște rezultate bune, însă valorile rezultate în urma testelor cu HDTach sunt peste așteptări. Ca să nu ne lungim cu vorbăria, vă spun direct că am obținut aceeași valoare de 61 de MB/s atât la citire, cât și la scriere. În mod burst, am obținut o valoare de 138,1 MB/s, ce se apropie vertiginos de HDD-urile conectate pe interfață SATA. Hard diskul din interiorul acestei carcase cu finisaje de tip oglindă este de 2,5 țoli și oferă o capacitate de stocare de 500 de GB. În cazul în care încă nu dispuneți de un port USB 3.0, dar credeți că în viitor veți reuși să faceți un upgrade major al compute-

rului, atunci merită achiziționat un astfel de HDD extern deoarece producătorii garantează compatibilitatea și cu modelele precedente de USB. Ca să vă faceți o idee despre diferența de performanță între cele două standarde, ei bine pe un PC cu USB 2.0 am obținut cu același program de testare în jur de 35 de MB/s, deci o reducere de aproximativ 50%. Mă bucur pentru acest prim pas și așteptăm mai multe dispozitive de acest gen.

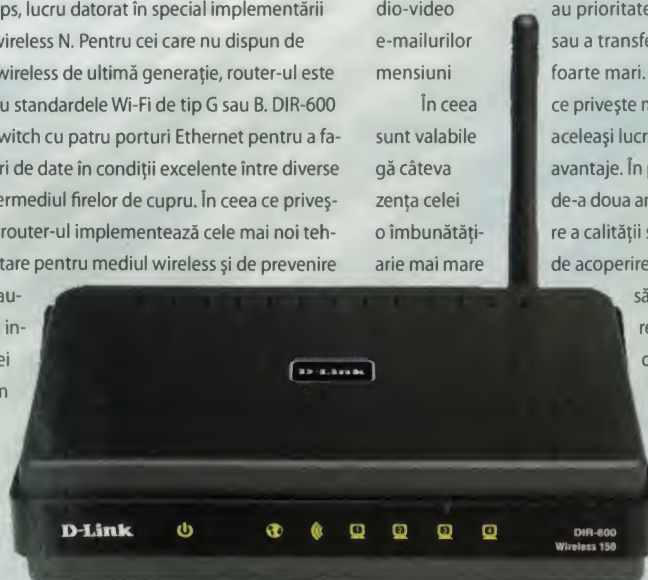


D-Link DIR-600 & D-Link DIR-615

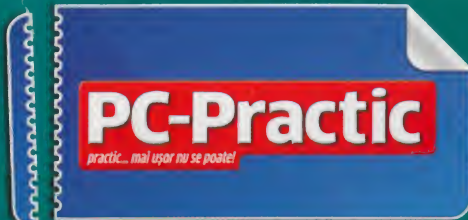
leftin și bun

D-Link aduce în atenția internaților din România două modele de router-e capabile să partajeze rapid și ușor o conexiune de internet de tip broadband. D-Link DIR-600 permite crearea unei rețele wireless prin intermediul căreia puteți transfera date la o viteză maximă de 150 Mbps, lucru datorat în special implementării standardului wireless N. Pentru cei care nu dispun de echipamente wireless de ultimă generație, router-ul este compatibil și cu standardele Wi-Fi de tip G sau B. DIR-600 include și un switch cu patru porturi Ethernet pentru a facilita transferuri de date în condiții excelente între diverse PC-uri prin intermediul firelor de cupru. În ceea ce privește securitatea, router-ul implementează cele mai noi tehnologii de criptare pentru mediul wireless și de prevenire a accesului neautorizat atât din interiorul propriei rețele, cât și din exterior prin intermediul conexiunii internet. Pentru prevenirea potențialelor atacuri din internet s-a integrat un firewall puternic, dar foarte simplu de configurat. La fel ca și în cazul unor modele

de router-e profesionale, și aici sunt incluse sisteme de prioritarizare a datelor, numite pe scurt QoS. În momentul activării acestei opțiuni, e detectat automat tipul de trafic de date ce tranzitează router-ul și astfel se aplică anumite reguli. De exemplu, jocurile online, stream-urile audio-video au prioritate în fața transmisiilor sau a transferurilor de fișiere cu dimensiuni mari. În ceea ce privește modelul D-link DIR-615, aceleași lucruri, la care se mai adaugă câteva avantaje. În primul rând, prin prede-a doua antene wireless se obține o calitate a semnalului wireless și o de acoperire. În cazul în care doriți să vă accesați resursele rețelei interne de oriunde prin intermediul conexiunii internet, cu DIR-615 se pot realiza și conexiuni de tip VPN ce facilitează transferul datelor în condiții de maximă siguranță.



Ofertant: Partenerii D-Link, Preț DIR-600: 156 Lei, Preț DIR-615: 194 Lei



Află care este partea nevăzută a internetului

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe
www.chip.ro/librarie

Titlu 2010: a doua odisee

Autor Arthur C. Clarke

Colecția Nautilus

„O călătorie impresionantă prin sistemul solar, o continuare remarcabilă a legendei 2001: Odiseea spațială.”

Carl Sagan

„Elocvent în descrierea locului Omului în Univers și debordând de aventuri spațiale, romanul este o realizare monumentală și o lectură obligatorie pentru fanii vechi și noi ai lui Arthur C. Clarke.”

Interzone

„Nimeni nu scrie mai bine decât Arthur Clarke despre extraterestri enigmatici și artefactele lor. Stilul prozei sale are o precizie aproape științifică și, cumva, reușește de fiecare dată să ȳasă o poveste completă, dar fără să spulbere misterul.”

Library Journal

„Clarke demonstrează că nu există nimic mai eroic și mai specific uman decât bătălia intelectuală dusă împotriva universului vast și indescrifabil [...] și strălucește de asemenea în abilitatea de a zugrăvi realist detaliile unor progrese științifice care, deocamdată, ne sunt inaccesibile.”

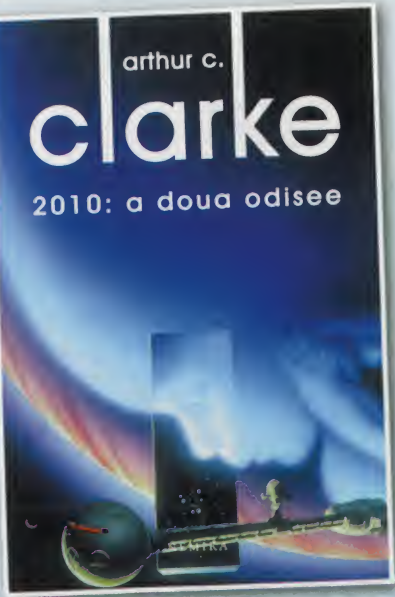
Publishers Weekly

„2010: a doua odisee este incitantă, misterioasă, tulburătoare și chiar profetică. Viziunea lui Clarke asupra viitorului este fantastică și cutremurătoare.”

Asimov's Science Fiction Magazine

„Ca și în cazul lui 2001, Arthur C. Clarke ne stărnește imaginația cu o carte accesibilă și celor neinteresăți de știință, grație atmosferei de autenticitate care ne determină să ne întrebăm: «Oare chiar s-ar putea întâmpla așa ceva?»”

Los Angeles Time



„Din toate punctele de vedere, o continuare pe măsura capodoperei 2001: Odiseea spațială. Un lucru aproape imposibil, ținând seama de standardul impus de prima carte și de expunerea mediatică formidabilă de care s-a bucurat.”

The New York Times Book Review

„2010: a doua odisee ne incită în continuare imaginația cu întrebarea: Ce ar putea însemna pentru noi evoluția post-darwiniană în viitorul apropiat?”

Locus

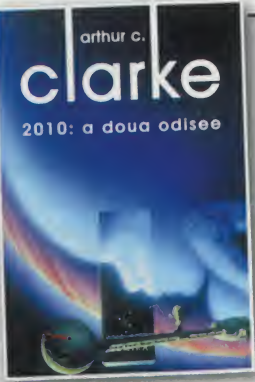
CÂȘTIGĂTORII LUNII MAI

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția mai 2010, ce a avut ca premii **cinci romane** **Cartea cimitirului de Neil Gaiman**, sunt următorii: **Maxin Iuliana** din Chișoda, **Lica Grațian Tiberiu** din Cralova, **Agarafinî Cristian** din Tulcea, **Popa Cornel** din Cotești și **Cojocariu Bogdan** din Botoșani.

Info: Câștigătorii vor fi anunțați și contactați telefonic la adresa de e-mail concurs@sc3d.ro sau la numerele de telefon 0269.819.138, 0269.819.125



Să fie oare The Sands of Time primul, hai al doilea, film bun făcut după un joc? A reușit în sfârșit Hollywood-ul (plus Uwe) să nu-și mai bată joc de jocuri? Erau întrebările pe care mi le puneam în timp ce intram ca într-un planetariu în singura sală IMAX din România. Ecranul de 37 pe 26 metri e impresionant în sine, chiar și fără a mai proiecta ceva pe el, în timp ce din „fotolii”, plasate la o diferență mare de nivel unele față de altele, poți avea chiar și o senzație de rău de înălțime dacă te așezi mai sus și privești drept în față. „Oare unde va zbura obiectivitatea mea când mă voi trezi în mijlocul Persiei chiar lângă Gemma Arterton?” Gândeam nerăbdător. „Disney?” O, Doamne, „prevăd că l-au tâmpit și p-asta”, așa cum au făcut cu Alice. Asta dacă nu cumva s-a întâmplat ca ei să nu fi dat decât banu’ și să-l fi lăsat pe Burton să-și desfășoare magia, o magie care nu a funcționat. Surprinzător și, spre bucuria mea, Prințul ține cu casa de data asta. Deși trăiam cu impresia, din cauza trailer-ului foarte prost încropit, că cei doi actori principali nu se potriveau cu rolurile, aceștia au ținut să mă contrazică, ajutați și de o atmosferă mult mai serioasă decât te-ai aștepta de la un basm Disney. Acum, nu spun că o să aveți parte de finalizări ca-n God of War sau



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 august 2010. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna septembrie 2010 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane 2010: a doua odisee de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea:

2010: a doua odisee este continuarea cărui roman?

- ▶ Podurile din Madison County
- ▶ 2001: Odiseea spațială
- ▶ Harry Potter 12

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

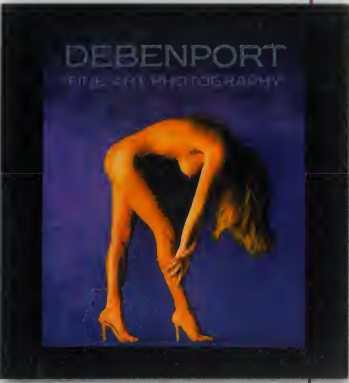
Telefon e-mail

Rubrică susținută de  **radio 21** Radio România

www.

www.debenport.com/

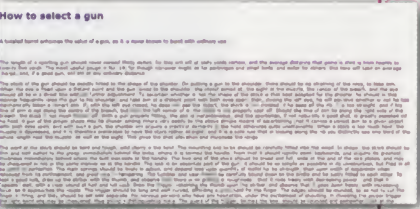
Cu toată explozia asta a telefoanelor mobile cu cameră foto, s-a umplut internetul de imagini pornografice cunoscute sub numele de amateur p0rn. Cum pune cineva mâna pe o cameră foto sau pe un telefon cu blitz, cum își frige o poză în costumul Evei (de preferat) sau al lui Adam (nu de preferat) și apare repede pe hi5, myspace sau alte asemenea mijloace de răspândire a prostiei. Ce încerc să vă arăt acum este un site pe care fotografia nud este dusă la statutul de artă. Un fel de Așa da! pentru cei care au ceva de arătat. Robb Debenport este un nene ce știe de care parte a obiectivului să se uite pentru a obține o fotografie care arată într-adevăr ceva. Știu că 99% dintre cei care vor intra repede pe site-ul cu pricina vor fi dezamăgiți de pozele non-explicite, dar asta e. Știți unde să căutați p0rn-ul care vă face să vă exersați mușchii antebrațului.



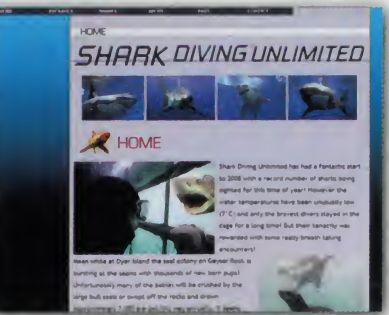
www.publicbookshelf.com/public_html/BoysOwnBookofOutdoorSports/

În toți băieții trăiește un mic asasin. Nu este cazul să încerci să negi.

Te-am văzut anihilând mușuroaie întregi de furnici cu un pic de benzină sau măcar cu o lumânare. Ți-am văzut privirea încreșoșată din care curgeau lacrimi de fericire în momentul în care pisica din cartier urla din toți bojocii în timp ce alerga mâncând pământul cu o cornetă cu ac înfiptă în fund. Ca să nu mai ai probleme de genul „cu ce aș mai putea da o gaură într-un animal lipsit de apărare” îți prezint aici un manual de vânatoare al unui băiețel ce vrea să obțină un maxim de suferință prin mijloace absolut rudimentare. Detalii esențiale legate de lungimea țevii unei puști artisanale, de modul în care se pot crea capcane în care se prind neverițe, păsărele, șinșile sau chiar struți. Dacă ești unul dintre cei sensibili, care nu suportă să audă strigăte de durere, poți alege pescuitul. Vei primi sfaturi legate de fiecare dintre cei mai comuni pești, despre habitatul lor, despre momeala potrivită pentru fiecare în parte și despre locurile în care pot fi loviți cu undița pentru a nu mai da din picioare în momentul în care îi scoți afară din apă. Fiți fericiți și promovați durerea!



www.sharkdivingunlimited.com



Te-ai întrebat vreodată de ce nu îți e deloc frică de delfini, dar în momentul în care vezi imaginea unui rechin brusc ți se strânge stomacul? De ce orice copil de doi ani este gata să sară într-un acvariu în care un delfin roade la un pește și e gata să doarmă cu el în brațe o viață întreagă, dar dacă vede un rechin ce înoată leneș pe lângă barcă e gata să umple rezerva națională de pampersi cu un produs finit propriu? Ei bine, poți acum să îți dai seama dacă îți poți învinge această teamă cu o scufundare alături de cei de la Shark Diving Ltd. Fii antenă, facem chiar și un concurs. Trimite pe adresa redacției o poză cu tine în costum de baie (trebuie să fie neapărat din două piese) și o povestioară despre prima ta zi de școală, iar dacă noi vom considera că ești pregătit să fii momeală de rechin, te vom trimite într-o excursie în capitala internațională a rechinilor de baltă sărată, Cuba Libre.

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

3 luni

CD
ROM
ROMANIAN

Sony Ericsson
Xperia X10
ROMANIAN 195

iPhone 4
ROMANIAN 195

CHIP

Google Docs vs.
Office Live Web Apps

Windows 7
la puterea a șaptea

Piști de hază pentru Core i7

... în Feriți-vă de
falsii antivirusi

Programele placebo

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

6 luni

[illegible]

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

3 luni

The cover of the November 2010 issue of LEVEL magazine features a large, detailed illustration of John Marston from the game Red Dead Redemption. He is shown from the chest up, wearing his signature vest and holding a stack of money. The magazine title 'LEVEL' is prominently displayed at the top in large, bold, white letters. Below the title, the text 'RED DEAD REDEMPTION' is visible in a stylized font. The background is a vibrant red.

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul

6 luni

la una din revistele:
CHIP DVD / LEVEL
Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone

După primirea SMS-ului, vei fi contactat de către un reprezentant al editurii la numărul de telefon de pe care a fost trimis SMS-ul, pentru a specifica revista la care dorești abonamentul, ediția de la care acesta trebuie să înceapă și adresa la care vei primi revistele.

Detalii pe: www.chip.ro/sms

economiseşti

www.chip.ro/librarie

LEVEL

34%
față de preț
de copertă

Abonament „START”

Revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții			40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții			72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții			112,50 lei	
LEVEL	6 apariții			69,00 lei	
LEVEL	12 apariții			119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții			39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții			75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții			49,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții			95,00 lei	
Total general de plată:					

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefonul 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- [illegible]

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupație

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager: Dan Bădescu. Completând acest formular sun de acord ca informările pe care le furnizez aici să fie prelucrate și să fie introduse în datele 3 D Media Communications SRL și să fie utilizate pentru activități de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-13 din Legea 677 din 2001 dispunet de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a mi se furniza un extras din datele de a va adresa justiției Pentru exercitarea acestor drepturi va rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, DP2, PCA 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418788. 3 D Media Communications s-a înscris în registrul de evidență a preluării de date cu caracter personal al ANS-PDPC sub numărul 4702.

Pentru că ți-l dorești atât de mult, te ajutăm să-l cumperi!

**Cupon valoric
70 lei**

PHOTO VIDEO digital
fotoworld.chip.ro

FOTO-VIDEÓ

iulie 2010 **10 LEI** ISSN 1453-7079

Design fotografic

Importanța regulilor de compoziție în fotografie

TEST & REVIEW
Sony NEX-5: O nouă generație de calitate
Panasonic G2: Eficient și prietenos
Leica X1: Compact la nivel de SLR

CS5: 10 argumente pentru utilizare
Editare foto: Retușarea portretelor

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe **fotoworld.chip.ro**

Demon's Souls™

review

Lunetist de cursă lungă

Un RPG cu suflet

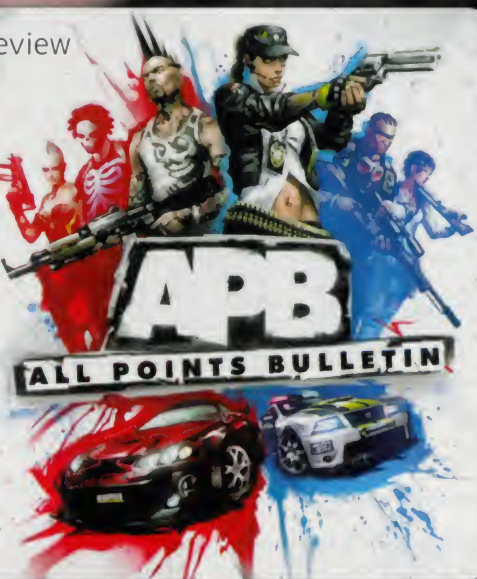
review

Doar tu și timpul

review

SINGULARITY

review



De-a hoții și vardiștii

review



Și planetele se transformă, nu-i așa?

*Cu titlu informativ

Librăria
CHIP
ONLINE®

COMANDĂ ONLINE REVISTA PE
www.chip.ro/librarie



În luna iulie veți putea citi:

Programele placebo
Pilule amare pentru PC-ul tău

**Feriți-vă de falșii
antiviruși!**

Windows 7 la puterea a șaptea
Șapte moduri de a folosi inteligent Windows-ul

PrePay

conversațiile plăcute apar pe neașteptate

cu Orange PrePay ziua îți se schimbă

1000 minute
în rețea
cu 4 euro/lună

+

100 minute naționale sau
SMS naționale sau
MB internet pe mobil
cu 1 euro/lună

activează gratuit la *100#

www.orange.ro

ofertă valabilă cu o cartelă SIM PrePay activată până la 31 iulie 2010;
opțiunea de 1 euro aleasă poate fi activată numai împreună cu opțiunea
de 4 euro; TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM

orange™